Belgien bfr 169,- Dänemark dkr 31 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 7.900 Luxemburg Lfr 169,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 59,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 690 ISSN 0946-6290 B 41045 COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

4/97 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

NUR 7,90 DM +CD-ROM

Command & Conquer

Gegenangriff

Der neue Teil der Strategie-Saga direkt aus den Westwood Studios

X-Wing vs Tie-Fighter

Fast wie im Kino: Die neue 3D-Engine

Tips & Tricks-POSTER zu Diablo

MIT CD-ROM

MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL

Spieletips zu:
Ecstatica 2
Flying Corps
Master of Orion 2
C&C Alarmstufe Rot
NBA Live 97 u.v.m.

Im Heft: C&C Sole Survivor, Formel 1, MDK, Theme Hospital, POD ...

Klang und Krach: Über 20 PC-Lautsprecher-Systeme im Test





Bundesliga manager 97





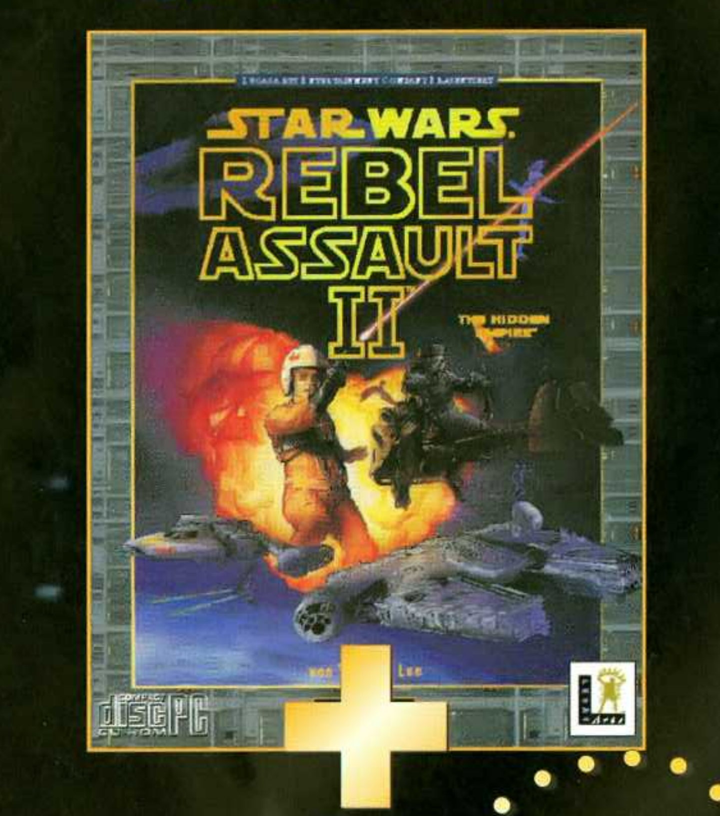
SOFTWARE 2000

Jeder Titel jetzt mit Making Magic™ BonusCD für je DM 59,95*!

Neue Storyline mit neugedrehten Filmsequenzen

In Zusammenarbeit mit Steven Spielberg

Fortsetzung des Bestsellers X-Wing™





Ein Blick hinter die Kulissen der *Star Wars Trilogie Special Edition*™ und ein Interview mit George Lucas! Mit deutschen Untertiteln.



The Dig™ • PC Games 1/96 • 89%

Rebel Assault™II: The Hidden Empire™
Computer Bild 19/96

TIE Fighter™ • PC Joker 2/96 • 85%

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM



*unverbindliche Preisempfehlung

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.



DER NEUE

Neben einigen Schönheitsoperationen hat sich die Redaktion ab dieser Ausgabe auch einen Neuzugang spendiert. Doch kaum war Herbert Aichinger in die Büros gestolpert, begann der erste Showdown schon bei der Genreverteilung. Aber hören Sie selbst...

Christian M.: Heute dürfen wir ein neues Mitglied in der Gilde der PC Action-Zeilensöldner begrüßen: Herbert Aichinger wird in Zukunft Screensaver rezensieren. Wir sind also im Umbruch.

Herbert: Sie sind höchstens im Stimmbruch, Herr Müller. Von Anfang an war klar, daß ich Adventures testen werde. Schließlich habe ich schon alle Orakel durchschaut, als Sie noch mit der Rassel um den Weihnachtsbaum herumgerannt sind.

Christian M.: Das geht ja gut los. Wahrscheinlich grübeln Sie immer noch, wie Sie an der Lasersperre in Space Quest 1 vorbeikommen. Aber solange es für Sie als potentiellen Alzheimer-Patienten noch keine greifbare Heilungschance gibt, können wir Ihnen weitere kognitive Herausforderungen nicht zumuten. Abenteuer bleiben also bei Mystery-Müller, dem wahren Riddler der Computerspielewelt.

Christian B.: Wenn zwei sich streiten, zockt der dritte. Seien Sie froh, daß ich Ihr Kompetenzloch Sport und Wirtschaftssimulationen weiterhin füllen werde. Aber wer weiß, wie lange ich Sie noch mitschleppe.

Alex: Mitschleppen? Daß ich nicht lache. Tatsächlich sind wir froh, daß wir Sie uns als Tagelöhner für simple Motorik-Testprogramme greifen konnten...

Christian B.: Wohl ein kleines Akustik-Problem, Herr Geltenpoth. Während ich durch meine Erfahrung mit Wirtschaftssimulationen internationale Industriekonzerne sanieren kann, beschäftigen Sie sich mit Rollenspielchen und Strategieprogrammen. Was können Sie im richtigen Leben damit anfangen? Als vermeintlicher Schlachtenlenker würden Sie es gerade mal zum Infanteristen bei der Heilsarmee bringen. Da Sie als Rollenspieler dagegen dazu neigen, wildfremden Menschen entrückt von Augentyrannen und Paralleldimensionen zu berichten, könnte Ihre Karriere alternativ natürlich auch in der Klapsmühle enden.

Alex: Wer auf der Südtribüne des Westfalenstadions keltische Stammesgesänge anstimmt, dem möchte ich ja nicht mal mangelndes Abstraktionsvermögen ankreiden. Aber hinter Ihrem abfälligen Gerede über Rollenspiele, der eigentlichen Königsdisziplin, steht doch nur ein heimliches Kindheitstrauma. Wahrscheinlich haben Sie als Vierjähriger Ihren Grießbrei auf dem Sabberlätzchen verteilt und mußten zur Strafe Ihr Dasein im Kohlenkeller fristen. Wen wundert´s da, daß tief in Ihrem Innersten eine paranoide Dungeon-Phobie schlummert.

Herbert: Na gut. Wenn Herr Müller weiterhin meine Expertise im Adventure-Bereich bezweifeln möchte, werde ich eben die Actionspiele übernehmen.

Christian M.: Finger weg, Aichinger!

Herbert: Ich sehe schon, Herr Müller, wir müssen in der Geschichte der Evolution weit nach hinten ausholen, um Sie nicht zu überfordern. Schon mal was von Naturaltausch, dem Währungssystem der Frühsteinzeit gehört? Das lief nach dem hoffentlich auch für Sie nachvollziehbaren Kommunikationsmuster „Du mir geben totes Mammut, ich Dir geben Bärenfell.". Also sprechen Sie mir nach: „Ich Dir geben Adventures, Du mir geben Action."

Christian M: Mensch, Aichinger, tauschen Sie lieber mal Ihre prähistorischen Lautmalereien mit Herrn Bigge aus. Aber denken Sie dran: „Wenn Du behalten Actionspiele, Du fangen Maulschelle."

Herbert: Einverstanden! Dann verzichte ich auf „Maulschelle" und nehme die Adventures! Als Technoider sind Sie ja ohnehin eher zum Zucken als zum Denken prädestiniert.

Christian M.: Sie sollten uns lieber hoch anrechnen, daß wir Ihnen trotz Ihrer simpel gestrickten Dialektik eine Chance bei den Adventures geben. Aber daß Sie mir dann nicht mit verweinten Augen ins Büro kommen und irgendwelche Klick & Go-Rätsel nicht lösen können. Zur Entsorgung Ihrer Puzzle-Altlasten übrigens noch ein Tip: An der Lasersperre in Space Quest 1 kommen Sie vorbei, wenn Sie die Scherbe in den Strahl halten...

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH
Strategie, Rollenspiele
24 Jahre, liebäugelt mit jedem Rollenspiel und begeistert sich für anspruchsvolle Strategiespiele.

CHRISTIAN BIGGE
WiSims, Sport- und Rennspiele
30 Jahre, Sport-Freak in allen Lebenslagen, Genießer und zwölfter Mann des BVB Dortmund.

CHRISTIAN MÜLLER
Actionspiele, Simulationen
29 Jahre, hört ungewöhnliche Klänge, mag Neues, spielt Basketball, „macht" gerne Zeitschriften.

HERBERT AICHINGER
Actionspiele, Adventures
35 Jahre, spielt gerne Games mit viel schwarzem Humor und schlägt zuweilen im WWW Wurzeln.

SEITE 46

TEST DES MONATS: MDK

Schon seit fast zwei Jahren waren zahlreiche Gerüchte über Shiny Entertainments „ganz anderes" Actionspiel im Umlauf. Die ersten Screenshots und Spielbeschreibungen gaben aber nicht im geringsten wieder, was MDK ausmacht. Dem Team um David Perry ist es in einem fulminanten Spektakel gelungen, das vielzitierte „Gameplay" wieder in den Mittelpunkt zu stellen, ohne dabei die technische Brillanz zu vernachlässigen.

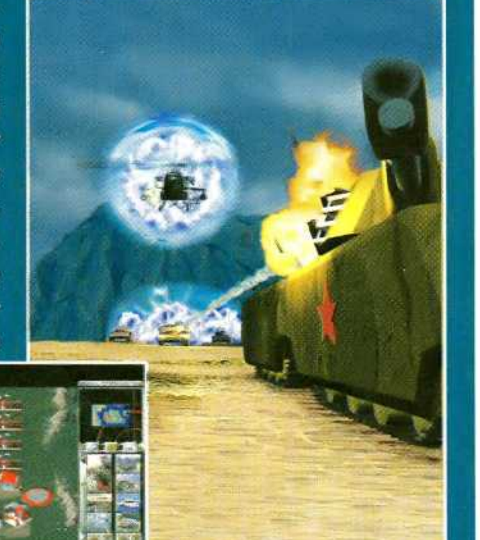
INHALT

RUBRIKEN

SEITE 26

THEMA DES MONATS: C&C Gegenangriff

Über reichlich neues Futter dürfen sich in diesen Tagen alle Freizeit-Feldherren freuen. Jeweils acht neue Missionen für die alliierte und russische Seite haben die Westwood-Designer ausgetüftelt. Auch etliche neue Einheiten wurden der Mission-CD spendiert, die die bisherigen Taktiken und Strategien über den Haufen werfen.



AKTUELL

VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 30

VORSCHAU: X-Wing vs. Tie-Fighter

Es wird das Jahr des George Lucas. In amerikanischen Kinos hat die Neuauflage der Star Wars Trilogie als Special Edition bereits für Furore gesorgt. Auch die Software-Abteilung des Kino-Imperiums bereitet sich auf Großes vor. Neben Jedi Knight wird das Weltraum-Actionspiel X-Wing vs. Tie-Fighter das Star Wars-Fieber weiter anheizen.

SEITE 97



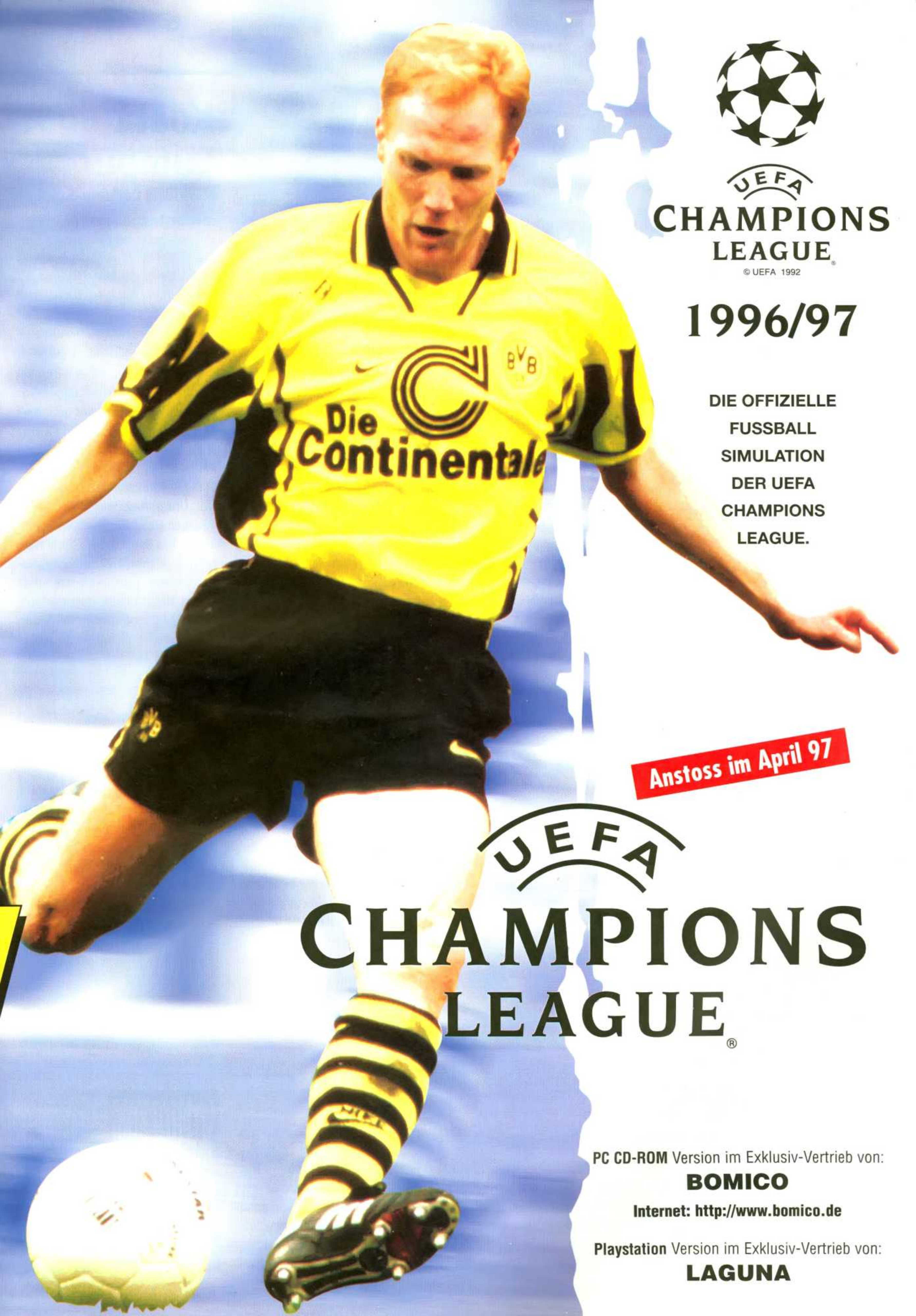
Spieletips zu:
BM 97, Ecstatica 2, Flying Corps u.v.m.

AB SEITE 144

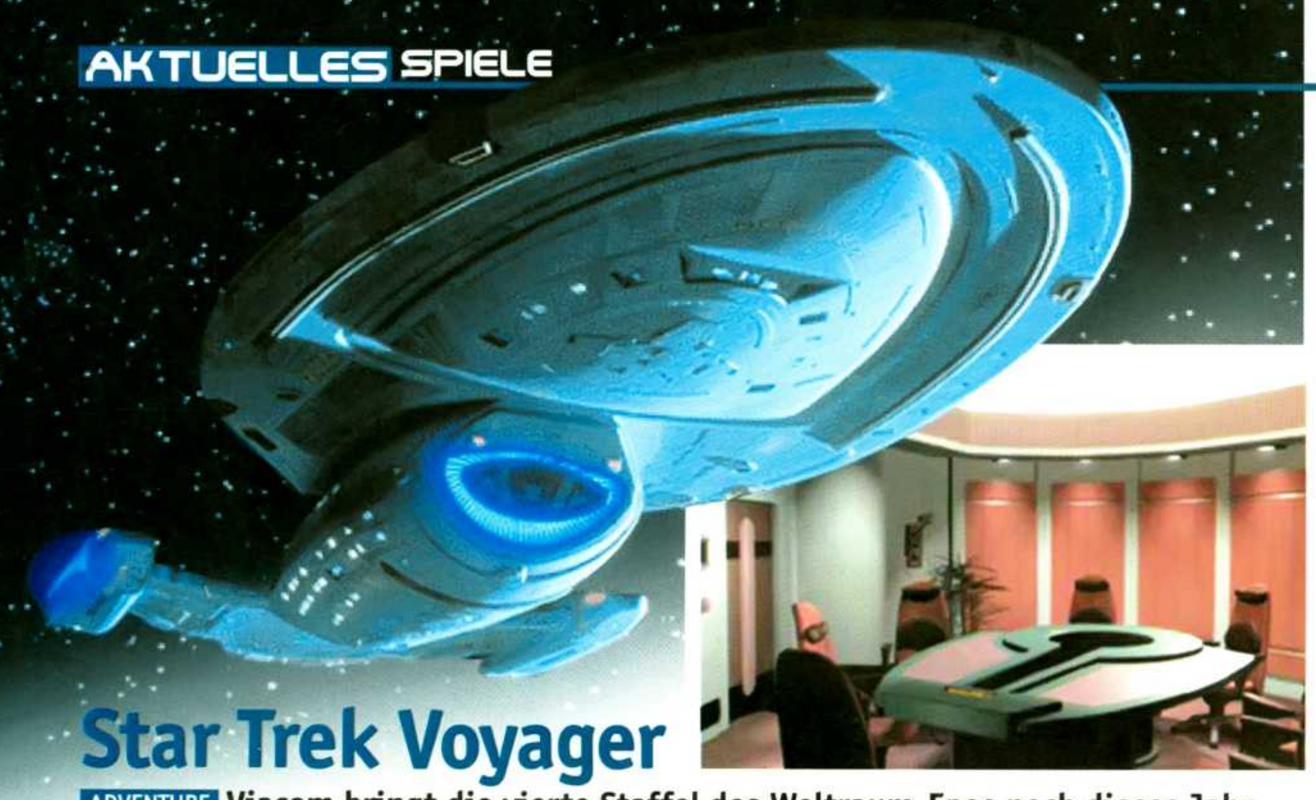


Lautsprechersysteme für den PC

Der Ton macht die Musik. Inzwischen setzen viele PC-Spiele auf orchestrale Kulissen und bombastische Soundeffekte, um die richtige Atmosphäre zu zaubern. Aber auch die beste Soundkarte klingt nur so gut wie die angeschlossenen Lautsprecher. Bei den über 30 getesteten Systemen zeigte sich dann neben Klang auch reichlich Krach.



UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992
1996/97
DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.
Anstoss im April 97
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®
PC CD-ROM Version im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
Internet: http://www.bomico.de
Playstation Version im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA



Star Trek Voyager

ADVENTURE **Viacom bringt die vierte Staffel des Weltraum-Epos noch dieses Jahr**

1997 wird zum hartumkämpften Science Fiction-Jahr werden. Die beiden großen Weltraum-Sagen Star Wars und Star Trek wetteifern in noch nie dagewesener Manier um die Spielergunst. Starfleet Academy, X-Wing vs. Tie-Fighter, Jedi Knight und Star Trek Generations haben sich schon bis zum Herbst angekündigt. Wem das immer noch nicht reicht, der darf sich jetzt auf Viacoms Star Trek Voyager freuen, das bis zum Ende des Jahres in den Händlerregalen landen soll. In vier Episoden durchreist man den Delta-Quadranten und steuert dabei nicht nur das mächtige Föderationsschiff, sondern muß auch in die Rolle jedes wichtigen Crew-Mitglieds schlüpfen. Auf der Suche nach einer verschollenen Rasse des Quadranten gerät die Voyager in eine Auseinandersetzung mit den Kazon, die auch gleich einen Teil der Besatzung kidnappen. Ein intrigantes Ränkespiel beginnt, in dessen Verlauf Puzzles, die auf der Star Trek-Technologie basieren, gelöst werden, aber die Voyager auch Konfrontationen mit anderen Schiffen heil überstehen muß. Während Viacoms letztes Star Trek-Spiel Deep Space Nine spielerisch nicht vollends überzeugen konnte, wurde für Star Trek Voyager die renommierte Spiele-Schmiede Looking Glass (Flight Unlimited, Terra Nova) verpflichtet. **cm**

Koala Lumpur

ADVENTURE **Cartoon-Spiel mit gutem Karma?**



Nein, wir haben uns nicht vertippt! Dieses abgefahrene Broderbund-Adventure im Comic-Stil heißt wirklich so, und es geht darin nicht um eine asiatische Großstadt, sondern um einen gewitzten Koala-Bären, der die Welt vor der Comedy-Apokalypse bewahren will. Unterstützt wird er von dem herzigen Hund Dr. Dingo und einer Biene. Das Point & Click-Spiel wartet mit zeichentrickreifen Animationen und sehr professioneller Sprachausgabe auf. Man darf gespannt sein, ob der kleine Koala mit der fernöstlichen Philosophie in unseren Breiten das Zeug zur Kultfigur hat. **ha**

The Last Express

ADVENTURE **Jugendstil-Comic auf Schienen**

Nach Myst setzt Broderbund weiterhin auf photorealistisch gerenderte Szenarien und entwickelt in Zusammenarbeit mit Smoking Car Productions ein Adventure, das alle Fans von Krimi-Kost à la Agatha Christie ansprechen dürfte: The Last Express spielt am Vorabend des Ersten Weltkriegs und hat einen mysteriösen Mordfall zum Thema, der im Schnellzug von Paris nach Konstantinopel verübt wird. In den historischen Locations bewegen sich Spielfiguren, die alten Jugendstil-Plakaten entsprungen sein könnten - eine interessante Mischung! The Last Express soll 40 - 60 Stunden Spielspaß bieten und wird wahrscheinlich noch in diesem Frühjahr auf den Markt kommen. **ha**



Atlantis

ADVENTURE **Abenteuer in der versunkenen Stadt**

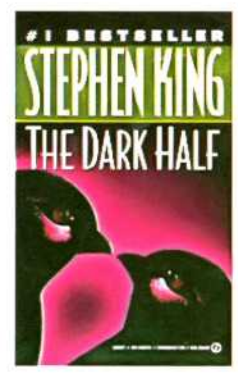
Nach dem historischen „Lern-Abenteuer" Versailles legt Cryo bald mit Atlantis ein weiteres Grafik-Adventure vor, das auf der Omni 3D-Technologie basiert. Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Helden Seth, der die verschwundene Königin von Atlantis wieder finden soll. Auf Ihrem Quest bewegen Sie sich durch eine photorealistische Phantasiewelt, die Sie in schwungvollen Kamerafahrten aus allen erdenklichen Blickwinkeln betrachten können. Für die Animation der Charaktere wurde die Motion Capture-Technik genutzt. Darüber hinaus soll Atlantis als besondere Features ein Phoneme Recognition-System und 3D Sound bieten. **ha**



The Dark Half

ADVENTURE **Orion Interactive setzt Stephen King-Bestseller als Horror-Abenteuer um**

Seine Bücher sind schon seit Jahren in allen Bestseller-Listen zu finden, jetzt sollen sich Stephen Kings Horror-Phantasien auch in einem PC-Spiel entfalten. Der amerikanische Entwickler Orion Interactive setzt derzeit den 1989 erschienenen Roman The Dark Half: Endsville als Adventure um. Für das Script zeichnen die Storyboard-Schreiber von 7th Guest und 11th Hour verantwortlich. In Dark Half sollen sowohl eine vorberechnete als auch eine in Echtzeit gerenderte Grafik-Engine zum Einsatz kommen. Insgesamt $ 2 Millionen stehen dem Projekt als Budget zur Verfügung, das im April 1998 abgeschlossen werden soll. **cm**

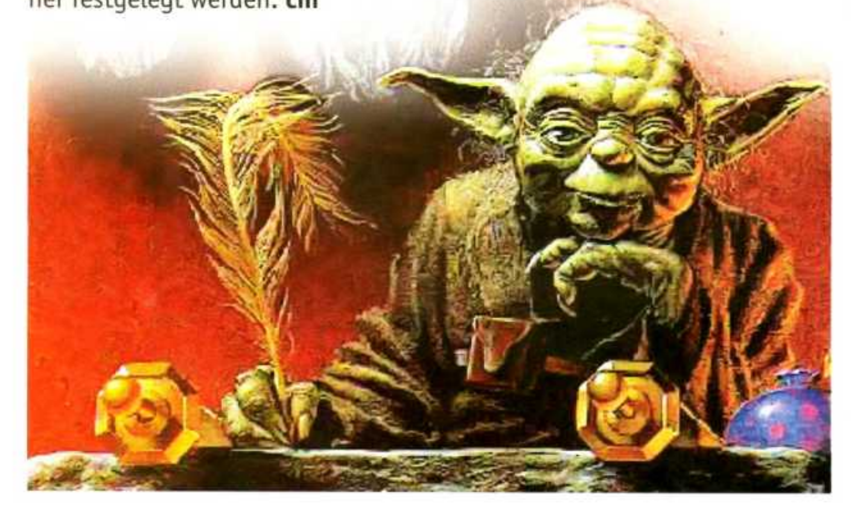


Stephen Kings Grusel-Romane sind für den PC entdeckt. The Dark Half soll als erstes Buch in einem Adventure umgesetzt werden.

Yoda Stories

ADVENTURE LucasArts bringt neue Desktop-Adventures

LucasArts bringt im kommenden Frühjahr in den USA eine Serie von Star Wars Desktop-Adventures unter dem Namen Yoda Stories für Windows 95 heraus. Das Spiel bietet ähnlich wie in Indiana Jones Desktop Adventures einen Zufallsgenerator für unzählige Kurz-Szenarien, die jeweils in ca. einer Stunde gelöst werden sollen. Obwohl das Spiel die gleiche Gameplay-Philosophie wie Indys Desktop-Adventures verfolgt, wurden die Engine und der Generator stark verbessert. Es soll mehr Puzzles, Charaktere, Locations, Waffen und Sounds bieten. Yoda Stories ist eine Sammlung kurzer Quests, in der der Spieler eine Auswahl bekannter Charaktere und Szenarien aus dem Star Wars-Universum erschließen kann. Um ein Spiel zu beenden, muß mit den Charakteren kommuniziert werden, Artefakte, Waffen und Werkzeuge gesammelt, Gegenstände sollen getauscht und zahlreiche Sturmtruppen, Aliens und Kopfgeldjäger bekämpft werden. In einem neuen Hilfe-System kann der Spieler R2D2 zur Hilfe rufen, der Tips zur Lösung der Quests gibt. Jedes Spiel beginnt damit, daß der Spieler in der Rolle von Luke Skywalker auf dem Planeten Dagobah landet, wo er zunächst Yoda suchen muß. Dieser gibt ihm dann schließlich einen Auftrag und einen Gegenstand, der ihn auf seiner Mission begleiten wird. Die Größe der generierten Welten, Spielgeschwindigkeit und die Schwierigkeitsstufe bei Kämpfen kann vom Spieler vorher festgelegt werden. **cm**



FIFA Soccer Manager 97

WISIM Schrecken einer deutschen Domäne?

Eutin und Aachen aufgepaßt! EA Sports präsentiert in Kürze seinen ersten Fußballmanager. Dank der FIFA-Lizenz wartet das Programm mit über 7.500 Originalspielern, sämtlichen europäischen Vereinen und (noch unbestätigt) wahrscheinlich auch den Logos auf. Außerdem sollen alle relevanten und bekannten Funktionen der exzellenten deutschen Vorbilder eingebaut werden, inklusive eines grafischen Stadionausbaus. Highlight des Programms soll aber die isometrische Darstellung des Spielgeschehens werden, kein Wunder, können die Kanadier doch auf die brillante Engine von FIFA `97 zurückgreifen. Bereits im März anpfeifen. **cb**





GERÜCHTE

*Die erfolgreiche Baseball-Serie von **Accolade** soll jetzt mit **Hardball 6** fortgesetzt werden. Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger: komplett gerenderte 3D-Welt mit Polygonspielern, erstmals vollständige Major-League-Lizenz, Draft-Optionen und Manager-Spiel. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: **August 1997**.*

*Bisher noch nicht bestätigt: angeblich soll demnächst eine Audio-CD die Musik-Charts stürmen. Die Sounds von **FIFA 97** wurden dafür gesampelt und verrapt, Künstler wie die **Spice Girls** wollen an dem Silberling mitarbeiten.*

***Intel** hat bereits den Prototypen eines neuen Prozessors vorgeführt. Der Chip auf der Basis des P6-Pentiums wurde mit **400 MHz** getaktet. Eine Serienproduktion ist zur Zeit jedoch noch nicht geplant.*

*Meinungsverschiedenheit bei **Interplay**. **Fallout** wird jetzt doch nicht das Regelsystem **G.U.R.P.S.** von **Steve Jackson** verwenden. Einerseits basierte auch **Wasteland** nicht offiziell auf G.U.R.P.S., entlehnte dem Rollenspielwerk aber so viele Elemente, daß der Unterschied sich in Grenzen hielt. Andererseits ging es bei dem Streit zwischen Spieldesignern, Programmierern und Steve Jackson nicht um das Geld, sondern um eine **unsauberere Einbindung** des Regelwerks. Nicht weiter verwunderlich, denn bisher wurde noch kein Pencil & Paper-Rollenspielsystem ohne inhaltliche Defizite für ein Computerrollenspiel umgesetzt.*

***Microsoft** will noch in diesem Jahr **DirectX 5** veröffentlichen. Damit soll ein Großteil des Treiberchaos beseitigt werden. Die Alpha-Version wurde bereits an einige Entwickler weitergegeben. Durch DirectX 5 soll erstmals ein **direkter Transfer von Polygon-Daten** zu 3D-Beschleunigerkarten ermöglicht werden.*

*Trotz des **Battlenet Update** von **Blizzard** für **Diablo** ist es weiterhin ziemlich einfach, unfaire **Cheats** anzuwenden. Zum einen werden alte Charaktere abgesehen von doppelten Gegenständen ohne Überprüfung übernommen, zweitens verhindert das Update nur die momentanen Cheatprogramme. Die **Art der Verschlüsselung** bleibt nämlich **unverändert**. Es ist also nur eine Frage der Zeit, bis weitere Cheats den Spielspaß trüben. Blizzard wäre dann gezwungen zu resignieren oder ständig neue Updates herauszugeben. Im **Battlenet** war **Diablo** schon jetzt **fast unspielbar**. Findige Cheater konnten ihre Mitspieler sogar schon in der Stadt mit Zaubersprüchen töten und gleichzeitig dafür sorgen, daß auch menschliche Gegner ihre Ausrüstung dabei verlieren.*



Sie bekommen...
DEMONW
...was Sie sehen !
Die größten Schlachten
Demnächst auf Ihrem PC
HOBBY PRODUCTS
IKARION
IKARION Software GmbH
Bahnhofstr. 18-20 D-52064 Aachen
weitere Infos:
Tel: 0241/470150
Fax:0241/4701525
Internet:http://www.ikarion.com
E-Mail:info@ikarion.com
Vertrieb: KINGSOFT (Tel. 02408-9410)
Demonworld ist ein registriertes
Warenzeichen von Hobby Products


VORLD
Die tödlichsten Zweikämpfe
Die unglaublichsten Abenteuer

iF-22 ASF

FLUGSIMULATION Prototyp jagt pfeilschnell über photorealistische Landschaften

In Interactive Magics neuer Jetsimulation steht der F-22-Prototyp der amerikanischen Luftwaffe bereits das dritte Mal im Mittelpunkt und wird ab Mitte März den Luftkampf gegen NovaLogics F-22 Lightning 2 und den Jetfighter 3 der Mission Studios aufnehmen. Als herausragendes Merkmal soll iF-22 über eine nahezu photorealistische Darstellung der Landschaft verfügen. Für das kampagnenbasierte Spiel wurde ein 250.000 Quadratmeilen großes Areal aus bosnischen, ukrainischen und kuwaitischen Satellitenaufnahmen und Höhenniveau-Daten geschaffen. Im Überflug sollen sich sogar Straßen von Autobahnen, Bauernhöfe von Feldern und Berge von Hügeln unterscheiden lassen. Als Teil eines Ganzen beeinflußt man als Spieler auch sichtbar den Verlauf der militärischen Auseinandersetzungen. Schwächt man beispielsweise die gegnerische Artillerie aus der Luft, kann beobachtet werden, wie die eigenen Bodentruppen zunehmend vorrücken können. Interessant scheint Active Magics Gedanke eines „aktiven" Cockpits. Zahlreiche, unüberschaubare Tastaturkürzel sollen damit der Vergangenheit angehören. Per Maus können alle Schalter direkt im Originalcockpit angeklickt werden. Inwieweit sich diese neuen Ansätze in Sachen Spielbarkeit und Motivation auswirken, wird aber erst an der fertigen Simulation zu sehen sein, die bis Mitte des Jahres verfügbar sein wird. **cm**

Exhumed

ACTION Abenteuer auf den Spuren der Pharaonen

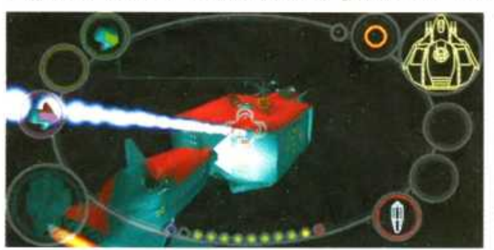


Exhumed von BMG Interactive soll den Spieler Anfang April in die archaische Atmosphäre vergangener ägyptischer Zeitalter versetzen. Mit reichlichem Waffenarsenal und Magie soll man die Totenruhe des großen König Ramses wiederherstellen, dessen Grab immer wieder geplündert wurde. Die Spielansicht kann in der Ich-Perspektive oder auch aus der Sicht einer dritten Person gewählt werden. **cm**

Darklight Conflict

ACTION Neue Lightsourcing-Engine von Electronic Arts

In dem Weltraum-Actionspiel Darklight Conflict kommt erstmals die neue Grafik-Engine Softlight zur Berechnung und Darstellung von Lichteffekten zum Einsatz. Als die Erde 1947 (Aera 51) von Außerirdischen heimgesucht wurde, verlief doch nicht alles so glimpflich. Die Aliens haben die Menschheit infiziert und nach einigen DNA-Veränderungen zu Angehörigen ihrer eigenen Rasse, den Reptons, gemacht. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines ehemaligen Elite-Piloten, der seinen Dienst in der reptonischen Armee versieht. Aber tief in ihm regt sich Widerstand... Der Überlebenskampf wird in 50 Einzel-Missionen nacherlebt, in denen an erster Stelle der Raumkampf steht. Darüber hinaus müssen Flügelmänner befehligt werden und Frachtstücke per Traktorstrahl geborgen werden. Die Multiplayeroption soll speziell für mehrere Spieler entwickelte Missionen enthalten. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. **cm**



Terracide

ACTION 3D-Beschleunigung weiter auf dem Vormarsch



Immer mehr Entwickler optimieren ihre Spiele in Sachen 3D-Beschleunigung und veröffentlichen neben Pentium-Versionen auch 3D-Chip-optimierte Varianten. Ebenso Eidos' neuer 3D-Shooter Terracide, der stark an Interplays Descent erinnert. Der Spieler muß einmal mehr die Erde von ungebetenen Eindringlingen befreien, die in riesigen Raumschiffen bereits den Orbit erreicht haben. Mit einem kleinen, aber kampfstarken Jäger müssen sieben der fliegenden Alien-Festungen infiltriert und ausgeschaltet werden. Das explosive Unterfangen, das sich über mehr als 20 Levels erstreckt, kann sowohl in der Ich-Perspektive als auch aus der Sicht einer Verfolgerkamera gespielt werden. Daneben soll Terracide auch Mehrspieler-Modi für bis zu 16 Teilnehmer bieten. **cm**

Mechwarrior 3

ACTION Erste Informationen zum neuen Battletech-Spiel von Activision

Kaum hat Activision die Mission-CD Mechwarrior Mercenaries veröffentlicht, wurden erste Fakten über den dritten Teil des Battletech-Spiels bekannt. Auch Mechwarrior 3 soll wie seine Vorgänger ein kampagnenbasiertes Actionspiel werden, das diesmal allerdings ausschließlich als DirectX-Programm unter Windows 95 entsteht. Die Designer haben das Geschehen im Jahr 3058 auf dem Planeten Kurita angesiedelt, der sich zu dieser Zeit in festen Händen des Smoke Jaguar Clans befindet. Bei Kurita handelt es sich um eine erdenähnliche Welt, die jedoch durch geringere Dichte und Gravitation gekennzeichnet ist. Außerdem zeigt sich seine gesamte Oberfläche durch heftige tektonische Aktivitäten stets von einer neuen Seite. Ein besonderes Augenmerk legen die Designer diesmal auf eine verbesserte 3D-Engine, in der das Bewegungsmodell der Kampfmaschinen auf unterschiedlichstem Terrain (Klippen, tiefe Schluchten, Sumpf- und Wasserflächen) realistischer werden soll. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest. **cm**




NEU
HOLIDAY ISLAND
SZENARIEN
FÜR DIE NEUEN SZENARIEN WIRD DAS HAUPT-PROGRAMM „HOLIDAY ISLAND" BENÖTIGT
IN DEN SECHS NEUEN SZENARIEN MÜSSEN SIE BEWEISEN, WAS SIE ALS HOTEL-MANAGER WIRKLICH DRAUF HABEN! HOFFENTLICH FANGEN SIE DABEI NICHT AN, IHRE FAULENZENDEN GÄSTE ZU BENEIDEN...
WARUM IN DIE FERNE SCHWEIFEN? VEREINEN SIE DIE NORDFRIESISCHEN INSELN IM SYLT SZENARIO
EIFELTURM NEBEN FREIHEITSSTATUE? AUF IHRER INSEL KEIN PROBLEM, DANK DES PR-WUNDER SZENARIOS
LIFE IS EASY MIT ZWEI NEUEN COOLEN REGGAE-SOUNDTRACKS
HOTEL
Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE
FÜR PC AUF CD-ROM
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de



Dark Reign

STRATEGIE Warcraft 2-Designer mit eigenem Echtzeit-Spektakel

Bei fast jedem Echtzeit-Strategiespiel läßt sich, verglichen mit den rundenbasierenden Genrevertretern, ein Mangel an strategischer Tiefe feststellen. Das kleine Programmiererteam Redline des ehemaligen Blizzard-Mitglieds und Warcraft 2- und Diablo-Designers Ron Millar möchte das in Zusammenarbeit mit Activision nun ändern. Zahlreiche Features, die bisher in jedem anderen Spiel vermißt wurden, sind bereits in der frühen Betaversion von Dark Reign enthalten. Dazu gehören unter anderem Wegpunkte für alle Bodentruppen, Auswirkungen des Terrains auf Einheiten, Höhenunterschiede der Karte und deren Effekt auf den Sichtradius. Des weiteren darf die Flexibilität jeder einzelnen Einheit eingestellt werden. Gibt man einer Unit sehr viel Freiraum, beginnt Sie von alleine, die Gegend zu erkunden und bei Feindkontakt je nach Einstellung zu flüchten oder anzugreifen. Auch auf die Einbeziehung unterschiedlicher Terrains wurde viel Wert gelegt. Wälder bieten Feinden Deckung und können aber auch gerodet werden. Mehrfache Granateneinschläge lassen Kraterlandschaften entstehen, die alle Bodeneinheiten in ihrer Fortbewegung behindern. Der Nebel des Kriegs wird vermutlich ähnlich wie in Warcraft 2 gehandhabt: Das Terrain erkundeter Gebiete bleibt sichtbar, feindliche Einheiten sieht man aber nur, wenn sie sich auch wirklich in Radarreichweite befinden. Das endgültige Spiel wird außerdem einen komfortablen Szenario-Editor für Ein- und Mehrspielerkarten enthalten. Dark Reign soll schon Juni erscheinen, bis dahin werden wir Sie mit weiteren Informationen zu diesem hitverdächtigen Spiel versorgen. **ag**

Dark Colony

STRATEGIE Konkurrenz für Command & Conquer & Co von Gametek

Jede Softwareschmiede scheint mittlerweile an einem Echtzeit-Strategiespiel zu arbeiten. Allerdings versuchen die unterschiedlichen Hersteller schon fast zwangsweise, auf mögliche neuen Features einzugehen, die bei vergleichbaren Spielen noch nicht umgesetzt wurden. Auch Gametek hat mit Dark Colony ein solches Produkt in der Pipeline, das sogar noch Mitte des Jahres erscheinen soll. Dark Colony soll Spielinhalte wie Ressourcen-Management und Forschung genauso enthalten wie herkömmliche Bestandteile des Genres. Unterschiedliche außerirdische Rassen mit jeweils eigenen Einheiten dürften für Abwechslung sorgen. Technisch kündigt Gametek Features an, die man bis jetzt nur aus hervorragenden Actionspielen kennt. Lightsourcing, Tag-Nacht-Wechsel, Feuer- und Rauchentwicklung, nur um einige zu nennen. Inwieweit sich Dark Colony gegen Dominion, Conquest Earth und Konsorten messen kann, ist noch nicht abzusehen. **ag**



HIT-COUNTDOWN

ACTION

Spiel	Hersteller	Termin
Dark Earth	Mindscape	Apr 97
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Jun 97
Into the Shadows	Triton	Mai 97
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Mai 97
MicroMachines 3	Codemasters	2. Qu. 97
Monster Truck Rally	Psygnosis	Mär 97
Test Drive: Off Road	Accolade	Mär 97
Vette	MicroProse	2. Qu. 97
X-Car	Bethesda Softworks	2. Qu. 97

ADVENTURE

Spiel	Hersteller	Termin
Blade Runner	Westwood	Jan 98
King's Quest 8	Sierra	Jun 97
Monkey Island 3	LucasArts	Mai 97
Outlaws	LucasArts	Apr 97
Floyd	Adventure Soft	Mai 97
Starfleet Academy	Interplay	Apr 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97

INTERAKTIVER FILM

Spiel	Hersteller	Termin
Akte X	Fox Interactive	Jun 97

RENNSPIEL

Spiel	Hersteller	Termin
Dare Devil Derby	Mindscape	Mär 97
Demon Driver	Philips Media	2. Qu. 97
Formel 1 (3Dfx)	Psygnosis	Mär 97
Formel 1 (Direct X)	Psygnosis	Mai 97
Interstate '76	Activision	Mär 97
Mario Andretti Racing 97	EA	Mär 97
Maximum Roadrace	Gametek	Mär 97
Maxx	Greenwood	Feb 97

ROLLENSPIELE

Spiel	Hersteller	Termin
Lands of Lore 2	Westwood	2. Qu. 97
Descent to Undermountain	Interplay	2. Qu. 97
Fallout	Interplay	2. Qu. 97
Return to Krondor	7th Level	2. Qu. 97
Betrayal at Antara	Sierra	Apr 97
Ultima 9	Origin	3. Qu. 97
Ultima Online	Origin	2. Qu. 97

SIMULATION

Spiel	Hersteller	Termin
Comanche 3	NovaLogic	Mar 97
Falcon 4.0	MicroProse	Apr 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Juni 97
Red Baron 2	Sierra	Jun 97

SPORT

Spiel	Hersteller	Termin
4-4-2	Virgin	Jun 97
Actua Golf	Gremlin	Mär 97
Actua Tennis	Gremlin	Mär 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Jun 97
British Open	Looking Glass	Mär 97
Caddyhack	Virgin	Apr 97
Jack Nicklas 4	Accolade	Mär 97
NBA Jam Extreme	Acclaim	Mär 97
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	2. Qu. 97
PGA Tour Golf 97	EA Sports	Mär 97
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	2. Qu. 97
The Golf Pro	Empire	Mär 97
UEFA Champions League 97	Philips Media	Jun 97
World Wide Soccer	Sega Sports	Mär 97

STRATEGIE

Spiel	Hersteller	Termin
Dungeon Keeper	Bullfrog	Mär 97
Pax Imperia 2	THQ	2. Qu. 97
Magic: The Gathering	MicroProse	Mär 97
StarCraft	Blizzard	4. Qu. 97
X-COM 3	MicroProse	2. Qu. 97
WarLords 3	SSG	3. Qu. 97
Rebellion	LucasArts	2. Qu. 97
Dominion	7th Level	Mär 97
Conquest Earth	Eidos Interactive	Apr 97

WISIM

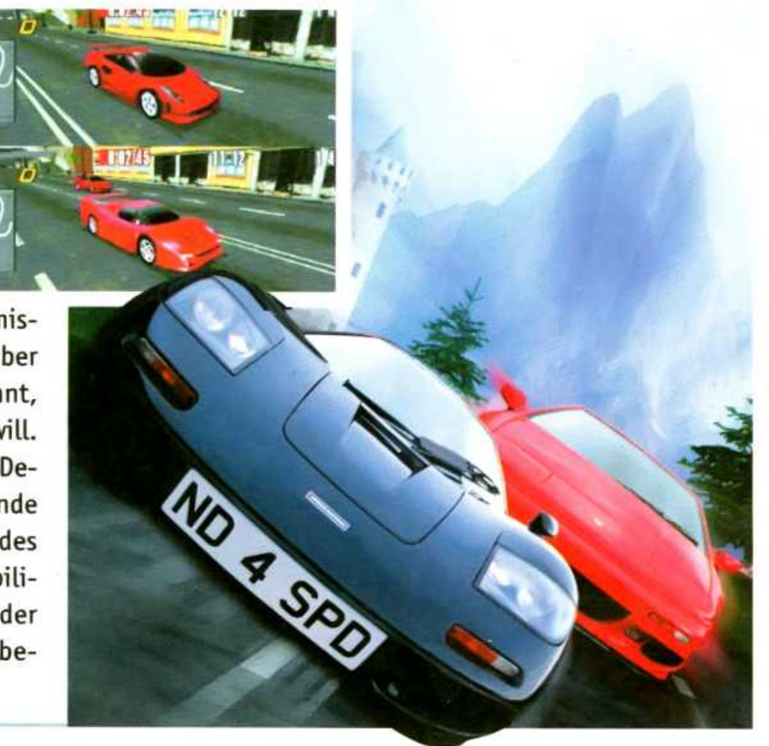
Spiel	Hersteller	Termin
Al Capone	Magic Bytes	2. Qu. 97
Citizens	MicroProse	2. Qu. 97
Flughafen-Manager	21st Century	Sep 97
Hattrick Wins	Ikarion	Mär 97
Herrscher der Meere	Attic	Jun 97



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

The Need for Speed 2

RENNSPIEL EAs Bleifuß kehrt in neuem Outfit zurück



Unsere ersten Eindrücke der spielbaren Alpha-Version von The Need for Speed 2 wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. EA schickt in der neuen Version neun verschiedene Boliden an den Start, darunter Prototypen wie den Ford Indigo oder den Cala, eine Design-Studie von Italdesign für Lamborghini. Die neue 3D-Grafik ließ noch einige Details vermissen, auch die Geschwindigkeit der Darstellung war noch nicht optimal, soll aber natürlich noch entscheidend verbessert werden. Bisher ist noch nicht bekannt, ob EA auch eine Version für 3D-Beschleunigerkarten auf den Markt bringen will. Restlos begeistern konnte bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium das Design der sieben neuen Strecken, die auch unterschiedliche Fahrbahnuntergründe zu bieten haben. Erstklassig wie gewohnt auch die Menüs, Videos stellen jedes Fahrzeug genauestens vor, Statistiktabellen erfreuen das Herz des Automobilisten. Bis The Need for Speed 2 die Qualitätsprüfung durchlaufen hat, wird der März wohl noch vorbeirauschen. Anfang April dürfen dann die Gaspedale beschwert werden. **cb**

GT '97

RENNSPIEL Out Run am PC



Erinnern Sie sich noch an die Arcade-Klassiker Out Run von Sega oder Cruisin' USA von Nintendo? Auch alte Lotus Esprit-Piloten sollten aufhorchen, denn mit GT '97 läßt Ocean das uralte Spielprinzip wieder aufleben. Sie schlüpfen in die Rolle eines sexmüden Playboys und beschließen, mit Ihren Kumpels aus dem Yacht-Club ein Wettrennen rund um die Welt zu veranstalten. Zur Wahl steht eines von neun Traummobilen ab 300 PS aufwärts. Insgesamt sind acht Strecken mit zahllosen Checkpoints zu bewältigen, die sich vom Design her wenigstens in den Fahrbahnuntergründen unterscheiden. Bei guten Rennergebnissen gibt's Preisgelder, mit deren Hilfe Sie Ihren Wagen upgraden oder reparieren können. Ob GT '97 mehr ist als nur ein Remake, werden Sie in rund einem Monat wissen, dann senkt sich unweigerlich die Startflagge. **cb**

Iron Throne

ROLLENSPIEL Interplay bleibt Rollenspielen treu



Nach weniger brillanten Rollenspielen wie Dungeon Master 2 und Stonekeep holt nun Interplay zum großen Schlag aus. Momentan wird in diesem Genre nicht nur an dem vielversprechenden Fallout und Descent to Undermountain gearbeitet. Iron Throne dürfte ein relativ klassisches Rollenspiel werden, allerdings versprechen die ersten Grafiken ein technisch hervorragendes Spiel. Realtime-Lightsourcing heißt das Zauberwort, das für die passende Atmosphäre sorgen soll. Sämtliche Hintergründe werden außerdem aufwendig gerendert sein, um möglichst realistisch zu wirken. Damit könnte Iron Throne ein wahrer Konkurrenztitel zu Ultima IX oder Wizardry 8 werden. Vorausgesetzt die Story stimmt, aber auch dafür wurden schon die ersten Weichen gestellt. Nachdem Interplay die AD&D-Lizenz für Forgotten Realms besitzt, wird auch für dieses neueste Produkt die wohl bekannteste Fantasy-Welt als Hintergrund verwendet. In Iron Throne wird außerdem eine Party von acht Helden streng nach den AD&D-Regeln kreiert. Ersten Einschätzungen zufolge sollte das Rollenspiel gegen Weihnachten erscheinen. **ag**

Kick Off '97

SPORT Comeback der Wuselmännchen

Ancos Fußballsimulationen der Kick Off-Reihe besitzen unter Computerspiel-Verteranen einen legendären Ruf. Nachdem inzwischen FIFA `97 die PC-Meisterschaft für sich entscheiden konnte, versucht Anco mit Kick Off '97 ein Comeback. Zieht man die Anzahl der Optionen heran, könnte das Vorhaben gelingen: 76 Nationalteams, 250 Vereinsmannschaften, Original-Spielernamen, wahlweise Polygon- oder Spritespieler in einem komplett gerenderten 3D-Umfeld, schnelle Grafik-Performance, Modem- und Netzwerkoption und zahlreiche Spielmodi bietet Kick Off '97. Nach dem ersten Probespiel mit der Alpha-Version scheint diesmal auch die Spielbarkeit, bisher das Manko einiger PC-Kick Offs, zu stimmen. Ende März werden sich Fußballfans überzeugen können, ob Anco halten kann, was versprochen wird. **cb**



Links LS

SPORT Fünf Kurse pro CD-ROM



Ein faires Angebot! Zum Preis von DM 69,- pro Stück bietet **Access Software** zur Golfsimulation **Links LS** drei CD-ROMs mit **jeweils fünf Golfplätzen** an. Dabei handelt es sich zwar um die bereits veröffentlichten Kurse, diese wurden jedoch überarbeitet und an die verbesserten Grafikmöglichkeiten der Golfsimulation angepaßt. Der Inhalt der **drei CDs** im einzelnen: Kursbuch 1: Mauna Kea, Firestone, Innisbrook, Prairie Dunes, Bighorn; Kursbuch 2: Banff Springs, Troon North, Cog Hill, Devil's Island, The Belfry; Kursbuch 3: Pinehurst, Riviera, Harbour Town, Bountiful und Barton Creek. **cb**

12 Vollversionen und 12 x PC ACTION =

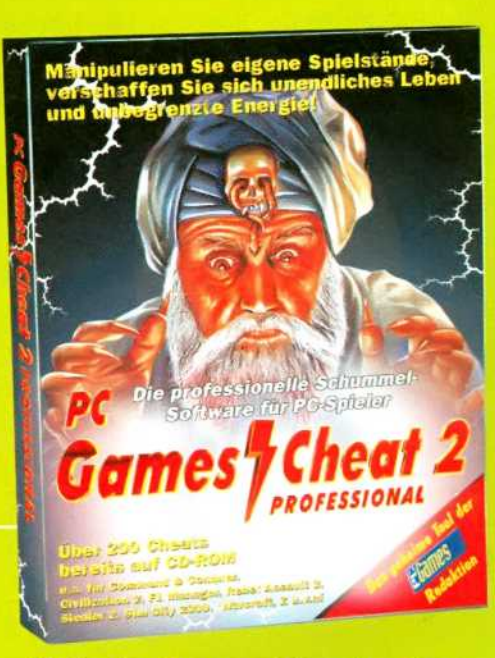
PC ACTION PLUS im Abo!



NEU: PC ACTION PLUS - das ist das Profimagazin für den PC-Spieler mit dem größten Tips & Tricks-Teil und CD-ROM. Wir verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht. **Das Plus der CD-ROM: zusätzlich jeden Monat eine Vollversion eines Spiels! Der Preis: nur DM 14,- pro Monat!**

Ihr kostenloses Dankeschön für einen neuen Abonnenten:

PC Games Cheat 2 Professional



Und als Dankeschön für einen neuen Abonnenten gibt es die ultimative PC GAMES Schummelsoftware noch dazu. Mit PC GAMES CHEAT 2 läßt sich beinahe jedes Spiel einfach manipulieren: mehr Energie, zusätzliche Leben, mehr Geld . . .

Artikel-Nr.: 1099, Zuzahlung: keine

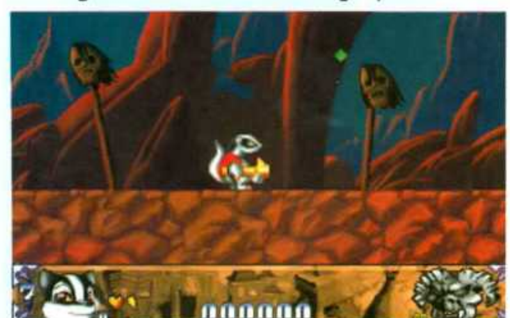
FUNDSACHEN

TAILCHASER

Anpassen des Softscrollings an Ihre Grafikkarte

TAILCHASER stellt hohe Anforderungen an Ihre Grafikkarte.
Technische Gründe verlangen eine individuelle Anpassung des Scrollings an Ihr System.

Etwas ins Schmunzeln brachte uns der Setup-Vorgang zu Defcoms Jump & Run Tailchaser. Da wird doch tatsächlich von hohen Anforderungen an die Grafikkarte gesprochen. Was den Käufer dann allerdings im Spiel erwartet, wirkt in Zeiten von Tomb Raider oder Formel 1 doch etwas „unspektakulär".



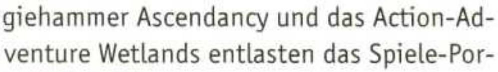
Wenn Sie witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche Dinge in Ihrem PC-Spiel, Handbuch oder im Internet finden, schreiben Sie uns unter dem Kennwort Fundsachen.

Preiswerte Spiele

Neue Software im Budgetspiel-Regal

Bomico stockt seine Soft Price-Reihe um weitere acht Titel auf. Für DM 39,95 DM führt Ihr Händler demnächst Pitfall The Mayan Adventure, Simon the Sorcerer 2, Mechwarrior II und Worms. Für sogar 10 Mark weniger können Sie Shanghai Great Moments, Monty Python - Zeitverschwendung, Earthworm Jim und Golden Gate Killer erstehen.
Da läßt sich Sierra nicht lumpen und schickt in seiner Originals-Serie King´s Quest VII und Torin´s Passage für knapp 30 Mark ins Rennen.



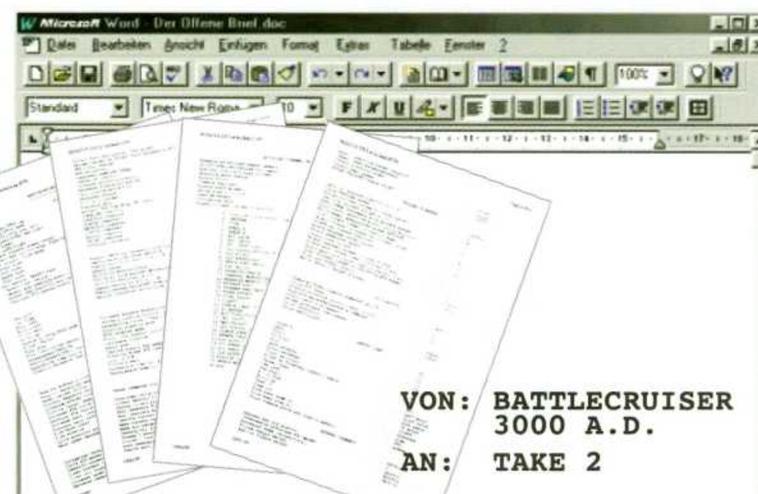


Echte Leckerbissen warten im Rahmen der Neuzugänge der PC Games Classics von Funsoft auf alle Spiele-Fans. Das Beat ´em Up Toshinden, der Strategiehammer Ascendancy und das Action-Adventure Wetlands entlasten das Spiele-Portemonnaie mit knapp 40 Mark, während die PC Umsetzung des Jump & Run-Klassikers Earthworm Jim für DM 49,95 Ihren PC in Wallung bringt. Für Film-Fans hat Funsoft jetzt das Actionspiel „Der Rasenmähermann" für 29,95 DM im Programm. **cm**

NEWS-SPLITTER

- ***Gateway 2000 mit MMX:** Zu einem Preis von knapp 4.500 Mark bekommen Sie von Gateway einen Komplett-PC mit 200 MHz-MMX-Prozessor inklusive 17 Zoll-Monitor. 32 MByte schnelles SDRAM sowie eine Matrox Millennium sorgen dafür, daß Sie auch unter Windows 95 zügig arbeiten können.*
- ***Allesfresser:** Der japanische Konzern Matsushita arbeitet an einer neuen Technologie für CD-ROM-Laufwerke, die es erlaubt, mit DVD-Laufwerken auch herkömmliche CDs und Phase-Change-Medien zu lesen.*
- ***Für Einsteiger:** Nur 120 Mark kostet die Soundkarte Megawave Gold von Pine. Diese ist kompatibel zum Soundblaster Pro-Standard und mit einem OPL4-Synthesizer von Yamaha ausgestattet. Adlib wieder da: Der Soundkarten-Pionier meldet sich mit einer neuen Wavetable-Soundkarte zurück, die mit dem bekannten Dream-Synthesizer arbeitet. Die nur 249 Mark teure Karte besitzt 4 MByte ROM und ist kompatibel zu Soundblaster Pro und General MIDI.*

DER OFFENE BRIEF



VON: BATTLECRUISER 3000 A.D.
AN: TAKE 2

Mayday, Take 2 bitte melden, Mayday...

Ihr habt mir dieses ganze Schlamassel eingebrockt! Nur wegen Euch sitze ich jetzt hier mit meiner Crew auf irgendeinem wildfremden Planeten fest. Glücklicherweise haben wir alle den Absturz heil überstanden, aber unser einst so stolzer Battlecruiser ist völlig im Eimer - und mit ihm Gott sei Dank die Steuerkonsole. Ständig darf ich mir nun vorhalten lassen, daß Leute wie Captain Kirk, Colonel Blair oder sogar dieser Maniac wesentlich souveräner mit dem Steuerknüppel hantiert hätten als ich. Aber schaut Euch doch mal Kirk an: der lümmelt gemütlich in seinem Sessel und braucht gerade mal drei, vier Knöpfchen zu drücken, um seine Enterprise durch die Galaxien zu jagen! Mir hingegen habt Ihr vor dem Abflug sage und schreibe vier eng bedruckte Seiten mit Steuerkommandos für den Battlecruiser in die Hand gedrückt, die ich mal eben kurz auswendiglernen sollte. Aber wer kann sich schon auf die Schnelle an die 150 Befehle merken, und so mußte ich halt unterwegs immer mal wieder nachblättern. Da passierte es dann auch: ich hatte gerade mit <SHIFT+'> die Intensität der PTA Turret Laser erhöht und suchte anschließend verzweifelt nach dem Kommando zur Aktivierung des Navigation Interface Display Computers... RUMMMSS!...da hatte sich die Nase des Battlecruisers schon in die Planetenoberfläche gebohrt! Heute weiß ich, daß der Befehl <ALT+j> lautet...

In der Hoffnung, daß Ihr uns ein einfacher zu fliegendes Schiff zur Rettung schickt

Henry S. Weisheimer,
Battlecruiser-Kommandant a. D.

P.S.: Da ich vergessen habe, wie man den COMMLINK-Computer bedient, kann ich Euch meine Message nicht als Mail schicken. Ich habe deshalb Herrn Buck Rogers gebeten, diesen Brief auf seiner nächsten Erden-Mission bei Euch abzugeben.

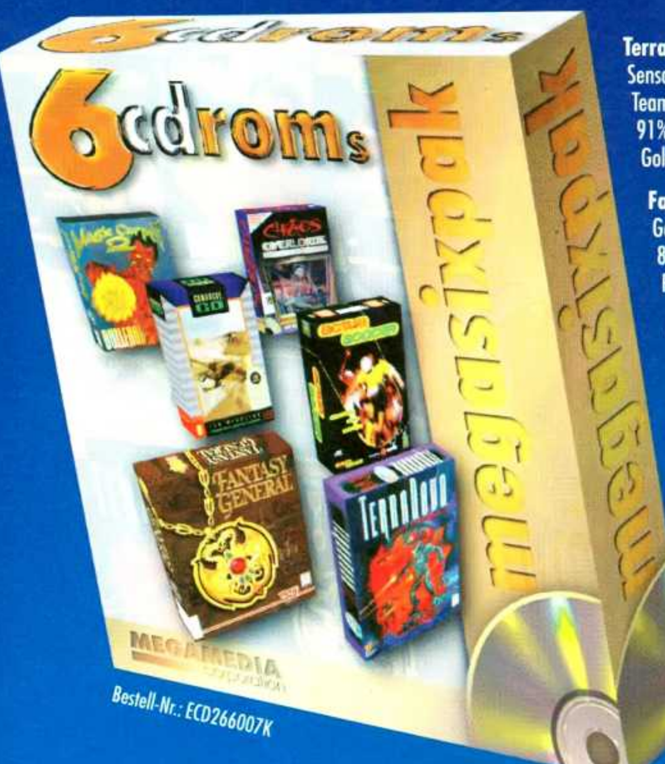


Die Gewinner

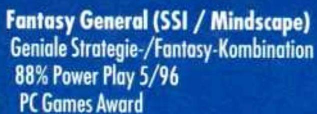
Abschluß-Tabelle des Warcraft 2-Wettbewerbs im Spielerforum

Platz	Name	Punkte
1.	Conny Schmidt, Zerbst	186.048 Punkte
2.	Thomas Klaffert, Flensburg	180.446 Punkte
3.	Klaus-Dieter Eckhardt, Frammersbach	173.254 Punkte
4.	Manuel Rödig, Schwarzenb./Saale	148.913 Punkte
5.	Daniel Globisz, Reutlingen	146.421 Punkte
6.	Gilbert Beer, Wutöschingen	135.754 Punkte
7.	Petra Harsdorf, Berlin	113.538 Punkte
8.	Christian Schlömer, Hörstal	109.479 Punkte
9.	Christian Wünscher, Vlotho	108.341 Punkte
10.	André Wippich, Wolfsburg	104.967 Punkte

MEGAPOWER!



Terra Nova (Looking Glass)
Sensationelles Nachfolgeprodukt vom Team des legendären „Flight Unlimited"
91% PC Games 5/96
Gold Player und PC Games Award



Fantasy General (SSI / Mindscape)
Geniale Strategie-/Fantasy-Kombination
88% Power Play 5/96
PC Games Award



Magic Carpet 2 (Bullfrog)
Der traumhafte Nachfolger des Superhits „Magic Carpet"
90% PC Player 10/95
PC Games Award

Comanche Novalogic)
CD-ROM Ausgabe der graphisch revolutionären Hubschrauber-Simulation!
81% PC Player 4/94

Actua Soccer (Gremlin)
Packend realistische 3D Fußball-Simulation in SVGA
79% PC Games 1/96

Chaos Overlords (New World Computing)
Futuristische Strategie-Simulation um die Vorherrschaft in der Stadt der Zukunft
76% Power Play 7/96





Zum 50jährigen Bestehen von UNICEF präsentieren wir Ihnen 32 Vollprogramme zum sensationellen Preis! Mit dem Kauf dieser CD-ROM unterstützen Sie hilfsbedürftige Kinder!

Borland dBASE 5.0 für Windows
Relationales Datenbank-Managementsystem mit einer flexiblen und modernen Programmiersprache

Faszinierende Kreaturen
Eine Entdeckungsreise in die Welt der faszinierenden Wildtiere

Leadbetter's Golf
Unter Anleitung des weltbesten Trainers können Sie die Technik Ihres Gofspieles verbessern

Kulturen der Antike
Einblicke in die Kultur, das Alltagsleben und in die Mythen und Legenden alter Völker

Taschenwörterbuch D/E, E/D
Mit dieser CD-ROM hat das ewige Nachschlagen endlich ein Ende!

fit. PowerOFFICE
Datenbank für strategisches Verkaufs-, Marketing- und Office-Management - genial einfach und praktisch!

MagicEye Light
MagicEye durchsucht Ihre Festplatte nach doppelten und unbenutzten Bibliotheken und Treibern und deinstalliert sie sicher und gründlich

EZ Language
Das innovative Vokabular- und Aussprache-Lernprogramm für Französisch, Deutsch, Italienisch, Japanisch, Russisch und Spanisch

McAfee Virenscan
Virenscanner und -Killer in einem. Befallene Programme werden automatisch angezeigt und repariert.

Micrografx Draw 3.1
Das Mal- und Zeichenprogramm für Ihren PC. Vektororientierte Arbeitsweise, 2.600 ClipArts

Travelbox Hotelführer
Informationen über Lage, Ausstattung, Service und Fotos der Hotels

und viele andere

DM 49,90

unicef pack Power Software

Business Fibu Light
Top Job Lebenslauf
WISO Steuerprüfer
WISO Freibetrag
America Online
WEBPlanet Lita
WinPhone
Internet Explorer
WinFax Lite
Phoneware für ISDN lite
PC Reporter
PC Info
PC Safe privat
Mr. More
Musiktrainer
Grußkartendesigner
DraftBoard
Mainzelmännchen
Cocktail Classic
Prominentenstimmen für den Anrufbeantworter
UUPS für Windows

32 x Software zum Super-Preis!

Bestell-Nr.: ECD000262K



Überall im guten Fachhandel!

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried
D-82152 Planegg/München
Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau
Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Im Vertrieb von



150 PACKS ZU GEWINNEN!

Senden Sie uns diesen Coupon ausgefüllt zurück und gewinnen sie eines von 50 Unicef-Packs, 50 Ultrapack 3 und 50 Ultrapack 1!
KOCH Media · Lochhamer Straße 9 · 82152 Planegg/München

a) Wie gefallen Ihnen die Verpackungen?

b) Welcher Titel spricht Sie am meisten an?

c) Verraten Sie uns Ihr Alter?

Name:

Straße:

Ort:



SECRETS OF THE LUXOR



Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Pyramide von Luxor: Längst vergessene Labyrinthe, mysteriöse Rätsel und tödliche Fallen lauern auf Sie.

Lösen Sie das Rätsel einer unvorstellbaren Macht aus der Vergangenheit – sonst hat die Erde keine Zukunft.



Enträtseln Sie die Geheimnisse von Raum und Zeit: 300 Jahre in der Zukunft müssen Sie einen Wahnsinnigen davon abhalten, die Sonne zu zerstören!



Atemberaubende 3-D-Darstellungen und actiongeladene Filmsequenzen versetzen Sie in eine Welt jenseits Ihrer Vorstellungskraft.

Gratis-Demo-CD-ROM anfordern! Per Telefon 0180/532 36 63, per Fax 0180/532 36 69, oder per e-Mail www.funware.de oder Coupon ausfüllen und an FunWare, Postfach 70 16 47, 22016 Hamburg senden.

PCA 4/97

Name Vorname

Strase/Nr.

PLZ/Ort

Telefon Fax E-Mail



www.funware.de

DIE ANDERE HITPARADE



COOL! Shinys MDK-Protagonist Kurt Hectic trägt nicht nur ein scharfes Outfit, sondern ist auch der coolste Actionheld seit Tomb Raider.



ZZZAP! Endlich brutzeln sie wieder. Rebellen und Imperium liefern sich bald nicht mehr nur im Kino heiße Laserduelle.



ROOAAR! Wenn Schumis roter Renner nur so schnell wäre, wie die Psygnosis Formel 1 mit dem 3DFX-Grafik-Turbo.



KRIEEEK! Ikarion überrascht schon wieder. Diesmal mit riesigen gerenderten Einheiten in dem Rollenspiel-Epos Demonworld.



AUTSCH! Au backe Bullfrog, das wäre um ein Haar schiefgegangen. Die wuselnden Patienten in Theme Hospital lassen jedenfalls den Charme der Theme Park-Besucher vermissen.





NERV! Über 100 Tastaturkürzel brechen bei Battlecruiser 3000AD jedem Spielspaß das Genick. Oder können Sie sich Cpt. Kirk und Luke Skywalker mit verknoteten Fingern vorstellen?





AIRBALL! Tja, das war wohl nix. Nach dem mißglückten Baseball-Ausrutscher fliegt Michael Air Jordan auch im reichlich kindischen Space Jam am Korb vorbei.





SABBEL! Bud Tucker in Double Trouble: Mit derart veralteter Technik und keinen neuen Ideen befindet sich das Adventure-Genre in „Multiple Trouble".





GÄHN! Fünf Jahre hat man an Dactylus gewerkelt und leider scheinbar nie das Büro verlassen. In den letzten fünf Jahren hat sich nämlich einiges getan im Action-Genre.



LÄCHEL! Zwei Jahre Entwicklungszeit sollen in Defcoms Tailchaser stecken. Mal ehrlich, da hat sich bei anderen Actionspielen schon ein bißchen mehr getan.

WORTE DES MONATS

»** Der rechtmäßige Erwerb des Handbuchs und der Originaldiskette erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buchs. Entsprechend der Unmöglichkeit, daß ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm AMBER nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten benutzt werden.**«

Auszug aus dem Copyright-Hinweis zu NBGs Adventure „Amber".

Monitor MS-17 R

Schwupps: Vobis hat den Dreh raus



Ideal zur Darstellung von Internet-Seiten ist der Monitor MS-17R von Vobis geeignet, der um 90 Grad drehbar ist.

Durch Drehen des gesamten Bildschirms um 90 Grad läßt sich der Monitor MS-17R von Vobis vom konventionellen Querformat in einen Ganzseitenmonitor verwandeln. Dies ermöglicht die Darstellung einer kompletten DIN-A4-Seite in einer Größe, wie sie sonst Monitoren mit einer Diagonalen von 21 Zoll vorbehalten ist. Die mitgelieferte Treibersoftware unterstützt eine Vielzahl der gängigen Grafikkarten, ist jedoch nicht mit jedem Modell kompatibel. Die Bildparameter werden über zahlreiche Tasten eingestellt, allerdings fehlt ein On-Screen-Display. Der 1.249 Mark teure Monitor arbeitet mit einer Lochmaske mit einem Lochabstand von 0,28 mm und unterstützt eine Zeilenfrequenz von bis zu 64 kHz sowie eine maximale Bildwiederholungsrate von 90 Hz. **km**

Info: Vobis Microcomputer AG,
Tel. (02405) 444-4500, Fax (02405) 444-4505

FOTO DES MONATS

Warcraft, Warcraft 2, Diablo, Starcraft. Ron Millars Designer-Karriere bei Blizzard liest sich wie ein Auszug aus den oberen Regionen der Verkaufscharts der letzten Jahre. Trotzdem hat der ehemalige Senior Designer nun Blizzard Entertainment den Rücken gekehrt und mit Red Line Games seine eigene Firma gegründet. Gleich mit seinem ersten, neuen Spiel, Dark Reign, will der Amerikaner das Echtzeit-Strategie-Genre revolutionieren.



Bei seinem Besuch in der PC Action-Redaktion hat Ron Millar wieder das alte Warcraft-Fieber gepackt und vollführte vor uns einen beeindruckenden Schatten-Schwertkampf.

UNSER SERVICE

Abonnement-Betreuung
Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.
09 11 - 5 32 51 79

CD-ROM defekt
bitte senden Sie die CD an:
Astat Media GmbH,
Reklamation PC Action,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

CD-ROM generell nicht lauffähig:
Montag bis Freitag,
14-18 Uhr
0911-30 50 30

E-Mail Redaktion
Christian Bigge:
cnbigge@pcaction.de
Christian Müller:
cnmueller@pcaction.de
Alexander Geltenpoth
argeltenpoth@pcaction.de

Internet-Homepage
http://www.pcaction.de

PC Action CD-ROM
siehe Reklamationen

Probleme mit Demo, Bugfix,Update:
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S.21)

Leserservice
Computec Verlag
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Leserbriefe
Computec Verlag
PC Action Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
siehe auch E-Mail

Heftnachbestellungen
(nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; nur die letzten drei Ausgaben sind lieferbar): bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH,
Leserservice,
Isarstraße 32-34,
90451 Nürnberg

Programmeinsendungen
Computec Verlag
PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Reklamationen
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
09 11 - 30 50 30

Tips & Tricks-Einsendungen
Computec Verlag
PC Action T&T
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
oder per E-Mail

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu den Spielen
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S. 18)

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

NEU: PC Action PLUS

Starke Software zum kleinen Preis



Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhänkler. PC Action PLUS mit Vollversion für nur DM 14,90.

Ab sofort finden Sie bei Ihrem Zeitschriftenhändler neben PC Action mit und ohne CD-ROM ein weiteres Magazin mit dem knallgrünen PC Action-Logo. PC Action PLUS bietet für nur DM 14,90 neben nahezu allen Inhalten des normalen, monatlichen CD-Magazins jeweils eine Unterhaltungs- oder Spiele-Software-Vollversion. Gerade rechtzeitig zum Kinostart der Star Wars-Trilogie Special Edition finden Sie jetzt auf PC Action PLUS das originale Star Wars Screen Entertainment-Paket von LucasArts. Garnieren Sie Ihren Windows-Desktop mit zahlreichen Bildschirmschonern, Hintergrundbildern und Animationen oder stöbern Sie einfach in den Lucasfilm-Archiven, die alles Wissenswerte über George Lucas' Meisterwerk verraten. Als Bonus gibt es noch exklusive Informationen über die Verfilmung der zweiten Trilogie. **cm**

Hitachi CDR-8130

Jetzt schon 16x-Laufwerk



Gegen eindringende Staubpartikel ist das Hitachi CDR-8130 durch ein gut versiegeltes Gehäuse geschützt.

Nach Pioneer und Mitsumi setzt jetzt auch Hitachi die neue CLV-/CAV-Technologie ein, um die Zugriffszeiten zu senken. Das neue IDE-Laufwerk CDR-8130 arbeitet mit einer bis zu 16-fachen Übertragungsgeschwindigkeit: Beim Zugriff auf die inneren Datenbereiche einer CD bleibt die Übertragungsrate konstant und steigt erst bei den äußeren Bereichen auf bis zu 2.400 KByte pro Sekunde an. Laut Hersteller wird hierdurch eine mittlere Zugriffszeit von nur 90 ms erreicht. Der Preis für das Einbaulaufwerk wird voraussichtlich bei unter 300 Mark liegen. **km**

Info: Hitachi Europe GmbH, Tel. (089) 99180-0, Fax (089) 99180-265

Gravis Ultrasound Extreme

Keine Treiber mehr nötig

Die neue Ultrasound Extreme von Gravis ist hardwaremäßig kompatibel zum Sound-blaster-Standard und kommt ohne zusätzliche Treiber aus.

Voll kompatibel zum Soundblaster-Pro-Standard präsentiert sich die neue Ultrasound Extreme. Durch Verwendung des ESS-Chipsatzes sind Sie nicht mehr auf eine spezielle Spiele-Unterstützung angewiesen und können die Karte ohne zusätzliche Treiber verwenden. Lediglich für den 32-stimmigen Synthesizer benötigen Sie nach wie vor einen Treiber. Die Karte verfügt in der Grundausstattung über 1 MByte RAM, in das die Instrumentenklänge geladen werden. Zu den weiteren Ausstattungsmerkmalen zählt der Vollduplexbetrieb für gleichzeitiges Abspielen und Aufnehmen von Klängen sowie eine CD-ROM-Schnittstelle. Angeboten wird die Karte zu einem Preis von 399 Mark. **km**

Info: Advanced Gravis Europe,
Tel. +31 (036) 536-4443, Fax +31 (036) 536-6011

HERSTELLER HOTLINE

Acclaim
01805-335555
24h täglich

Activision
s. Bomico

Ascon
05241-966933
Mo-Fr 14.00 - 17.00

Attic
07431-54323
Mo-Fr 10.00 - 18.00

BMG
05241-807080
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Blue Byte
0208-4508888
Mo-Do 15.00 - 19.00
Fr 15.30 - 19.30

Bomico
06107-945145
Mo-Fr 15.00 - 19.00

Bullfrog
s. Electronic Arts

Coktel Vision
s. Sierra

Core Design
s. Bomico

Creative Labs
089-9579081
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Dynamix
s. Bomico

Electronic Arts
02408-940555
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Funsoft
02131-96511
Mo,Mi,Fr 15.00 - 18.00

Gametek
0180-5304525

Greenwood
0234-9645050
Mo-Fr 15.00 - 18.00

Ikarion
0241-4701520
Mo, Do, Fr 15.30-18.30

Interplay
s. Acclaim

Konami
0221-612352
Mo-Fr 17.00 - 20.00

LucasArts
s. Funsoft

Magic Bytes
05241-34861
Mo-Fr 09.00 - 17.00

MicroProse
05241-946480
Di 15.00 - 18.00

Mindscape
0208-9924114
Mo, Mi, Fr 15.00- 18.00

Navigo
089-32466200

NEO Software
0044-1-60-74-080
Mo-Fr 14.00 - 18.00

New World Computing
s. Funsoft

NovaLogic
s. Funsoft

Ocean
s. Bomico

Origin
s. Electronic Arts

Rainbow Arts
s. Funsoft

Sierra
06103-994040
Mo-Fr 09.00 - 17.00

Sir-Tech
s. Funsoft

Soft Enterprises
06692-4642
Di, Do 18.00 - 20.00

Software 2000
05241-986010
Mo+Fr 11.00 - 18.00

Spectrum Holobyte
s. MicroProse

Starbyte
0234-680494
Mo 15.00 - 18.00

Sunflowers
s. Bomico

Virgin
040-391113
Mo-Do 14.00 - 20.00



Vor knapp einem Jahr herrschte Ausnahmezustand in Deutschland. Zum Höhepunkt des Command & Conquer-Booms erschien die Mission-CD für die wahren Profis unter den Echtzeitstrategen. Alarmstufe Rot konnte den Erfolg des Tiberium Konflikts sogar noch übertreffen. Der Gegenangriff dürfte also ein weiteres Kapitel zur langen Westwood-Erfolgsstory beisteuern.

Alarmstufe Rot: Der Gegenangriff - Strategie

AUSNAHME-ZUSTAND?

Nur zu erfolgreichen Spielen erscheinen Mission-Disks. Für gewöhnlich sind das schnell zusammengestellte Extralevels, deren Gestaltung bei weitem nicht mehr so detailliert und liebevoll ausfällt wie beim Originalspiel. Schließlich sind viele Hersteller oft selbst über die plötzliche Resonanz der Spielergemeinde überrascht und wollen die zusätzliche Nachfrage möglichst bald befriedigen, was zu einer hektischen Produktion führt. Alarmstufe Rot ist hier eine klare Ausnahme, war doch von Anfang an sicher, daß es sich um einen neuen Bestseller handeln würde. Westwood konnte also schon vorab diese Mission-CD planen, was sich auch in der Qualität der Zusatz-Szenarien bemerkbar macht. Außerdem hat Westwood extrem viele e-Mails begeisterter Spieler mit Verbesserungsvorschlägen und Wünschen für weitere Teile bekommen. Aus diesem Grund enthält „Der Gegenangriff" nicht nur einige neue Aufträge, sondern auch weitere Einheiten, die in Alarmstufe Rot noch nicht zum verfügbaren Arsenal gehörten. Selbst an die Multiplayer-Spieler wurde gedacht: 100 neue Karten, die extra von Westwood in mühsamer Kleinstarbeit entworfen wurden, dürften für etliche abwechslungsreiche Matches sorgen. Abgerundet wird das Ganze mit acht neuen Soundtracks, die der hervorragenden Hintergrundmusik von Alarmstufe Rot in nichts nachstehen sollen. Nachfolgend erfahren Sie schon jetzt, was Sie in den einzelnen Missionen erwartet.

Missionen

Alliierte

Operation Pegasus 1: Zusammenstoß

Ein sowjetischer Konvoi, der Hydraulikflüssigkeit für Cyborgs transportiert, muß in der Nähe Treibstoff fassen. Dieser Tankstopp ist die ideale Gelegenheit, die gegnerische Cyborg-Produktion empfindlich zu stören. Zerstören Sie den Konvoi-Lkw und die Treibstoffbasis. Sorgen Sie dafür, daß keiner der Lastwagen entkommen kann. Seien Sie aber vorsichtig: die Flüssigkeit ist extrem toxisch.

Operation Pegasus 2: Unter Tage

Wir haben die Route des Konvois analysiert - sie führt direkt zu dieser unterirdischen Anlage. Wir vermuten, daß es sich dabei um die sowjetische Hauptfabrik für Hydraulik-Öl handelt. Führen Sie Ihre Truppen durch die Tunnel und beseitigen Sie jeden Widerstand. Aber seien Sie vorsichtig! Die Sowjets betreiben alle möglichen Arten von Forschungen dort, und wir wissen nicht, womit Sie noch rechnen müssen. Benutzen Sie Spione, um Waffenfabriken zu infiltrieren und Fahrzeuge zu stehlen. Der



Im Gegenangriff kommen auch die Alliierten in den Genuß der MiGs. Die Staffel hier wird gleich der Tesla-Spule den Rest geben.





Der Angreifer kann die beiden Mammuts noch nicht sehen, da sie sich noch im Wirkungsbereich des Gap-Generators befinden.

Auftrag ist erst erledigt, wenn Ihre Truppen den Hinterausgang der Fabrik erreicht haben.

Operation Pegasus 3: Kontrollierte Verbrennung

Wir haben die sowjetische Fabrik infiltriert. Der Haupteingang wird aber von einer Mauer von Tesla-Spulen bewacht. Wir können keine größere Streitmacht einsetzen, solange die nicht ausgeschaltet sind. Infiltrieren Sie den Energiebereich im Osten und zerstören Sie die Kraftwerke. Danach wird Verstärkung eintreffen. Zerstören Sie die Fabrikanlage, aber nicht die Depots. Es ist für unsere eigene Cyborg-Produktion unerläßlich, daß Sie alle Hydraulik-Öl-Depots intakt erobern.

Die Besetzung Griechenlands 1: Stavros´ Reise

Die Kämpfe in Griechenland nähern sich rasch der Hauptstadt. Stavros besteht darauf, die Lage in seiner Heimatstadt Athen selbst in Augenschein zu nehmen. Eskortieren Sie Stavros durch die Stadt zu einem nahegelegenen Stützpunkt. Von dort aus bringen Sie Stavros wieder in Sicherheit. Wenn irgendwas passiert, holen Sie Stavros sofort dort raus - egal wie! Er muß auf jeden Fall überleben!

Die Besetzung Griechenlands 2: Evakuierung

Sowjetische Verbände bewegen sich durch die Vororte von Athen und bedrohen die Zivilbevölkerung. Evakuieren Sie mindestens eine Person aus jeder der vier Vorstädte zu der Insel im Nordosten. Die Zivilisten verstecken sich in den Kirchen und kommen erst heraus, wenn Sie in die Stadt einmarschieren. Gehen Sie rein, holen Sie sie raus und bringen Sie sie zur Insel. Die Zivilisten sind Ihr primäres Ziel hier - die Vernichtung der Sowjeteinheiten ist Ihnen als Bonus freigestellt.

Der sibirische Konflikt 1: Frische Spuren

Die sowjetischen Aktivitäten in Sibirien nehmen zu. Eine große Ladung spaltbaren Materials wird hier durchgeschleust, und wir wollen sie stoppen. Vernichten Sie alle sowjetischen Lastwagen und verhindern Sie so weitere sowjetische Atomtests. Seien Sie vorsichtig mit der Ladung der Lkw - das Nuklearmaterial ist sehr instabil. Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn alle Lkw in allen sieben Konvois vernichtet sind.

Der sibirische Konflikt 2: In der Falle

Wir haben die Spur der Lkw zu einer sowjetischen Atomaufbereitungsanlage zurückverfolgt. Diese Anlage muß zerstört und aller nuklearer Brennstoff sicher neutralisiert werden. Bauen Sie eine Basis auf und zerstören Sie die Aufbereitungsanlage. Kein sowjetischer Lastwagen darf das Gebiet verlassen - wir können es uns nicht erlauben, daß unsere Operationen in Moskau durch atomare Angriffe gefährdet werden.

Der sibirische Konflikt 3: Wildnis

Die letzten sowjetischen Verbände haben sich in die Eiswüsten zurückgezogen und sich dort eingeigelt. Zerstören Sie ihren Stützpunkt, damit unsere alliierten Truppen auf ihrem Weg nach Moskau unbehelligt durch dieses Gebiet marschieren können. Der Einsatz ist beendet, sobald alle sowjetischen Einheiten und Gebäude zerstört sind.

Sowjets

Das Feld der Ehre

Hierbei handelt es sich um einen Test Ihrer Führungsqualitäten, Genosse. Befolgen Sie Ihre Befehle und bewegen Sie Ihre Einheiten zu den vorgegebenen Streckenmarkierungen in diesem Gebiet. Das Ganze müssen Sie in der vorgeschriebenen Zeit erledigen, sonst sind Sie durchgefallen! Erledigen Sie jeden Widerstand. Vor allem müssen Sie den Feldbefehlsstand schützen. Los jetzt! Weggetreten!

Belagerung

Der Befehlsbunker in diesem Stützpunkt ist der Schlüssel zu unserer Kontrolle über Nordeuropa. Doch in der Basis wurde Sabotage begangen! Der verantwortliche Cyborg ist noch immer auf freiem Fuß - finden und eliminieren Sie ihn, bevor er unseren Stützpunkt den herannahenden alliierten Truppen völlig schutzlos ausliefert.

MOUSEPADS



In jeder Packung von „Der Gegenangriff" werden Sie ein Mousepad finden. Allerdings ist auf der Packung nicht vermerkt, ob es das Symbol der Sowjets oder Alliierten trägt. Virgin hat jedoch schon angekündigt, daß sich die Mousepads für einen geringen Obolus nachbestellen lassen, falls jemand beide Exemplare haben will oder Wert auf ein bestimmtes Motiv legt.

NEUE EINHEITEN:

Unentbehrlich: Bewaffnete Sammler
Nachdem beide Seiten feststellen mußten, daß ein Hauptangriffsziel der gegnerischen Streitkräfte nicht etwa nur große Panzerverbände oder wichtige Basisgebäude, sondern Erztransporter waren, entstanden kurzerhand Pläne für eine mögliche Bewaffnung der Sammler. Schließlich ist der Rohstoffnachschub kampf- und kriegsentscheidend. Leider waren weder das sowjetische, noch das alliierte Oberkommando bereit, die Art der Bewaffnung zu offenbaren. Ein Lagerkommandant ließ jedoch durchsickern, daß Sammler zukünftig entweder mit einem Maschinengewehr oder Boden-Luft-Raketen bestückt sind.

Streng geheim: Der Tarnpanzer
Die Technik mobiler Gapgeneratoren erwies sich in der Schlacht als kaum effektiv. Einheiten dieses Typs wurden kaum produziert und spielten selten eine kriegsentscheidende Rolle. Es war einfach für die eigenen Verbände zu kompliziert, den Wirkungsbereich des Gapgenerators bei Truppenbewegungen nicht zu verlassen. Aus diesem Grund arbeiten beide Seiten an einem weiterentwickelten System. Die Tarnvorrichtung soll demnach direkt in den Kampfpanzer integriert werden. Von diesem neuen „Stealth Tank" verspricht sich der Generalstab großartige Erfolge, selbst wenn die eigenen Kräfte zahlenmäßig unterlegen sind.

Unter Starkstrom: Der Tesla-Panzer



Eine der schlagkräftigsten Waffen der Sowjets ist die Tesla-Spule. Selbst große Panzer werden mit ein bis zwei vernichtenden elektrischen Entladungen zerstört. Leider war diese Waffe nur stationär einsatzbereit und hielt Artilleriebeschuß nicht lange stand. Der Tesla-Panzer ist eine kleine, flexible Einheit, die in kürzester Zeit auch harte Gegner beseitigt. Einziges Problem ist nach wie vor die etwas langsame Schußfrequenz. Dafür muß dieser Panzer nur selten ein zweites Mal angreifen. Damit ist die Überlegenheit der sowjetischen Seite im Bodenkrieg sogar noch weiter gefestigt.

Dune 2 läßt grüßen: Prototyp des Sonic-Tanks
Das erste bekannte Echtzeit-Strategiespiel, Dune 2 von Westwood, konnte schon mit einer abwechslungsreichen Fülle an Einheiten aufwarten. Unter den „Atreides" durfte man in den letzten Missionen einen Sonic-Tank entwickeln, der auf große Reichweite Infanteristen und Fahrzeuge mit einer Energiewelle zerstörte. Ein ähnliches Fahrzeug haben auch die Alliierten in Planung. Schließlich lassen sich damit auf ungefährliche Art gegnerische Einheiten beseitigen. Sämtliche Truppen innerhalb des Strahls werden beschädigt, wodurch ein Einsatz mehrerer dieser Fahrzeuge sehr schwer zu koordinieren ist.

Dynamisches Duo: Volkov & Chitzkoi



Die Sowjets mögen auf höchster Kommandoebene etwas langsam und unflexibel sein, aber nicht komplett verbohrt. Nachdem die alliierte Spezialeinheit Tanya erfolgreich strategische Siege erringen konnte, fiel sehr schnell ein Entschluß der russischen Führung: Ein vergleichbares Kommando muß her! Aus der hintersten sibirischen Wildnis wurde der Überlebenskünstler Volkov und sein treuer Vierbeiner Chitzkoi angeheuert. Die beiden Einzelkämpfer sollen von nun an die feindliche Basis infiltrieren und sabotieren sowie Spione aufdecken und ausschalten.

Wenn Sie überleben, sichern Sie dieses Gebiet für unser Vaterland, Genosse!

Mausefalle
Wir haben ein Täuschungsmanöver der Alliierten aufgedeckt! Sie wollen heimlich Cyborg-Doubles für ihre obersten Kommandeure bauen, um uns in die Irre zu führen. Als Prototypen haben sie einen Doppelgänger für diesen griechischen Pausenclown von einem Kommandeur gebaut, diesen Stavros. Zeigen Sie dem Gegner, daß wir uns nicht täuschen lassen: Marschieren Sie in den alliierten Bunker und eliminieren Sie den Cyborg. Kommen Sie mir bloß nicht mit der Meldung über die Flucht des Robot-Doubles zurück, Commander.





Auch im Gegenangriff gibt es wieder Missionen ohne Basisbau.

Teslas Erbe
Befehlsdirektive: 543Prochnov Autorisierung: Moskau Premier Direktive: Achtung! Alliierter Saboteur hat wichtige Daten gestohlen. Cyborg wurde zwar eliminiert, konnte aber die Daten vorher noch an seine Leitstelle weitergeben. Nun konstruieren die Alliierten eine eigene MiG mit nuklearer Nutzlast. Benutzen Sie die neuen Tesla-Panzer, um zunächst Flugfelder und Tech-Center der Alliierten zu finden und zu vernichten. Anschließend eliminieren Sie alles andere, was in dieser Gegend nach Alliierten riecht.

Volkov & Chitzkoi
Zur Hölle mit den Alliierten! Kurz vor den Südeingang zu ihrem örtlichen Stützpunkt haben sie uns gestoppt. Daher erhalten Sie jetzt Zugang zu einem unserer geheimsten Projekte. Setzen Sie das Cyborgmodell „Sowjetsoldat Volkov" und seinen Roboterhund Chitzkoi ein, um die alliierte Produktion zu sabotieren und uns Zugang zu verschaffen.

Die Spitze der Welt
Commander, die Ladung dieses Lkw-Konvois muß unbedingt zur Station auf dem Berggipfel gelangen. Aber die extremen Minustemperaturen könnten für Sie zum Problem werden - die alliierten Cyborgs sind für arktische Verhältnisse ausgerüstet, Ihre hingegen nicht. Trotzdem müssen Sie Erfolg haben! Ihre Einheiten können eine gewisse Zeit durchhalten: Cyborgs etwa 20 Minuten, Fahrzeuge vielleicht eine Stunde. Weggetreten!

Paradoxe Gleichung
Empfange Übertragung! Mieser Empfang! Gefechtszone von Chronosphäre getroffen... schwer beschädigt... plosion steht unmit... evor. Einheiten verändert, Waffensystem ebenso...let... Chance, den Alliierten die Chronosphä zu stehlen... nicht zerstören! Viel Erfolg!

Am Puls der Technologie
Die alliierten Mistkerle haben eine neue Geräuschimpulswaffe entwickelt. Stalin will diese Waffe für sein Arsenal. Sie werden mit Farm-Cyborgs und Robopflückern die alliierte Basis sabotieren und den dort stationierten Helikopter stehlen. Deaktivieren Sie damit die Waffe und vernichten Sie die restlichen alliierten Einheiten. Und denken Sie immer daran: Wenn die Waffe vernichtet wird, dann werden Sie es auch.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, General Midi		
Multiplayer:	8 Sp. Netz, 2 Sp. Modem	**Sprache:**	deutsch
Hersteller:	Virgin/Westwood	**Erscheint:**	April ´97

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Lange Zeit haben Star Wars-Fans auf der ganzen Welt auf diesen Moment gewartet. Dieses Jahr ist es endlich soweit. 1997 könnte zu George Lucas´ größtem Triumph seit 20 Jahren werden. Neben der Neuauflage der Kino-Trilogie „Special Edition" bereiten sich seine Spiele-Entwickler bei LucasArts auf ihre Star Wars-Trilogie vor. Neben Jedi Knight und Rebellion ist X-Wing vs. Tie-Fighter eines der am meisten erwarteten Spiele des Jahres.

X-Wing vs. Tie-Fighter • Action

WIE IM KINO

Für LucasArts ist dieses Spiel zugleich eine Premiere. Der ultimative Kampf, der in X-Wing vs. Tie-Fighter zwischen dem Imperium und den Rebellen ausgetragen wird, ist das erste Multiplayer-Spiel der Firma. Die Vorzeichen für einen Erfolg stehen gut, denn immerhin vereint das Spiel zwei der erfolgreichsten Weltraumkampf-Simulationen, X-Wing und Tie-Fighter. Zum ersten Mal aber hat man die Möglichkeit, mit bis zu acht Spielern entweder kooperierend oder gegeneinander den leidenschaftlichen Kampf um das Schicksal des Universums auszufechten. Geboten werden über 60 Missions-Szenarien aus bekannten Star Wars-Welten, von denen 14 spezielle Einzelspieler-Missionen sein werden. Jedoch auch alle Multiplayer-Aufträge können im Alleingang bewältigt werden. Sie erstrecken sich von Asteroiden-Feldern bis hin zum Endor-System, in dem der Kampf um den Todesstern in Return of the Jedi stattfand. X-Wing vs. Tie-Fighter bietet drei grundverschiedene Missionsarten: Trainings-Übungen, Melees und Kampfaufträge. Eine Reihe Konvoi-Eskorten, Aufklärungsflüge, Angriffs- und Verteidigungs-Szenarien sowie natürlich etliche Dogfights sind zu bestehen (siehe Kasten Die Missionen).

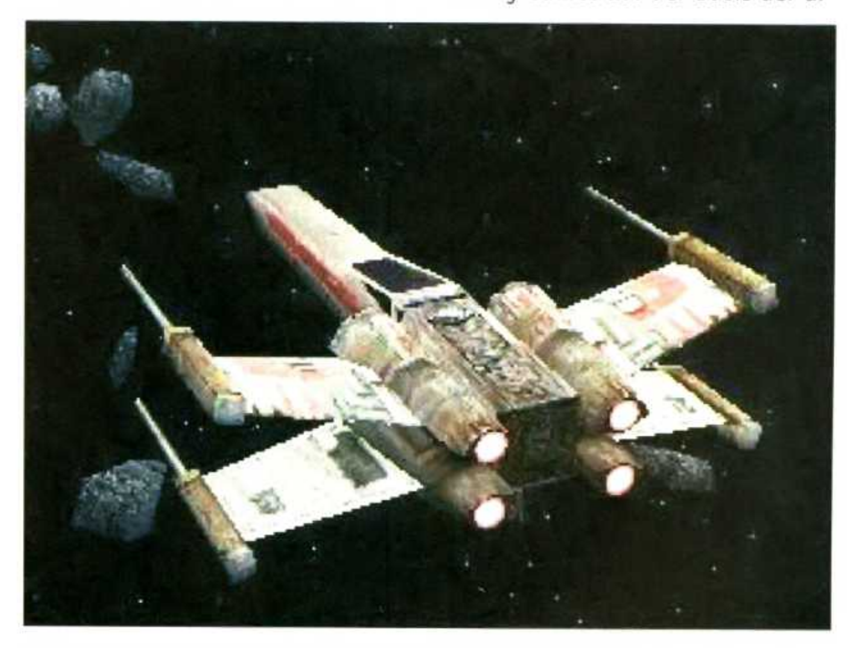
Die neun Schiffe

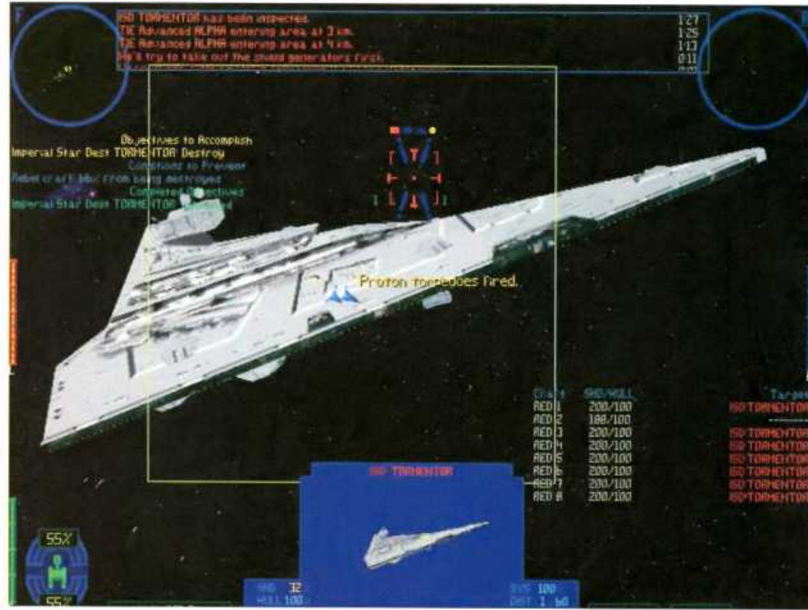
Insgesamt können in X-Wing vs. Tie-Fighter neun Schiffe geflogen werden, vier auf Rebellenseite und fünf der imperialen Truppen. Die Rebellen verfügen über die bekannten X-Wing, Y-Wing und A-Wing und über den Z-95 Headhunter. Der Headhunter ist das Vorgänger-Modell des X-Wing. Manövrierfähigkeit, Schildsystem und Geschwindigkeit des Z-95 liegen deutlich unter der Performan-

ce eines X-Wing, aber sind allemal besser als bei einem Y-Wing. LucasArts wollte mit dem Z-95 die Leistungs-Lücke zwischen dem Y- und dem X-Wing schließen.
Auf Seiten des Imperiums gibt es den Tie-Fighter, den Tie-Interceptor, den Tie-Bomber, das Assault Gunboat und natürlich den Tie Advanced. Wer sich ohne den Tie-Defender unsicher fühlt, muß wohl auf die ersten Mission-CDs warten, die dann vielleicht auch den B-Wing für die Rebellen-Allianz bieten werden.
Neben den vom Spieler kontrollierbaren Schiffen gibt es aber noch eine ganze Reihe an Objekten, wie z. B. riesige Asteroiden oder Container-Konvois und natürlich auch Großkampfschiffe wie imperiale Sternenzerstörer, Corellianische Fregatten, Zerstörer der Victoria-Klasse und sogar den Millennium Falcon.
Neben neuen Schiffen und neuen Missionen soll es auch einige neue Waffensysteme geben. Zwei davon stehen schon fest, weitere sollen eventuell noch in das Arsenal aufgenommen werden. Die aus Flugsimulationen bekannten Chaffs können einfliegende Raketen in ihrer Zielsuche stören. Mit einer antiballistischen Rakete, die sich automatisch auf das nächstgelegene Ziel schaltet, können Verfolger abgeschüttelt werden. Diese Rakete verursacht zwar keinen großen Schaden, läßt aber den Getroffenen ins Trudeln kommen und seine Zielaufschaltung verlieren.

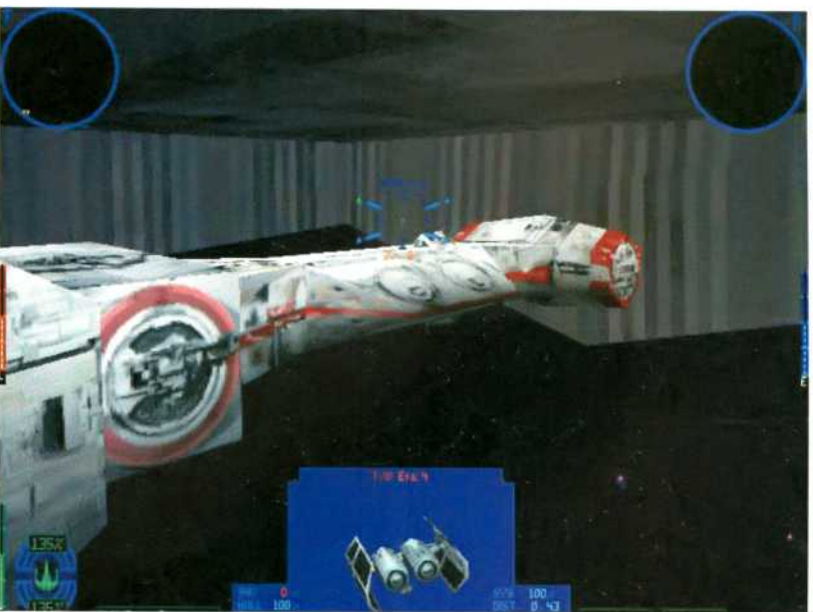
Multiplayer - ganz anders
Zu Beginn jeder neuen Multiplayer-Mission wählt man eine der verfeindeten Seiten. Kommt es zu einem Raumkampf, kann man sich entscheiden, ob ein einzelner Jäger gesteuert oder ob die gesamte Staffel über die 3D-Karte und festgelegte Tastatur-Kommandos taktisch geführt werden soll. All diese Features müssen im Multiplayerspiel in Echtzeit im jeweiligen Cockpit verfügbar sein. Während in den Vorgängerspielen noch pausiert und eigene Screens für die Navigation, das Schadens-Kontroll-System oder das Nachrichtenfenster eingeblendet werden konnten, ermöglicht SVGA-Grafik die Darstellung jetzt direkt im Cockpit. In einem Multiplayer-Weltraumkampf kann ja nicht jeder Teilnehmer das Spiel einfach kurz anhalten. Nach Beendigung einer Mission erhält jeder Teilnehmer eine ausführliche Missions-Nachbesprechung mit einer entsprechenden Punktewertung. Obwohl der Spielverlauf im Einzelspieler-Modus dem Multiplayer-Spiel in weiten Teilen gleicht, bietet X-Wing vs. Tie-Fighter natürlich speziell designte Einspieler-Missionen. Hierbei kann aus einer ganzen Reihe von Konflikt-Situationen zwischen Imperium und Rebellen gewählt werden, in denen Kampfstrategien für die nächste Multiplayer-Auseinandersetzung perfektioniert werden können. „Die Technologie hat sich endlich so weit entwickelt, daß wir Multiplayer-Spiele anbieten können, ohne im Bereich des Gameplays Kompromisse eingehen zu müssen", kommentiert Produktions-Direktor Steve Dauterman LucasArts´ Schritt in den Mehrspieler-Bereich. Und Lawrence Holland versichert: „X-Wing vs. Tie-Fighter wird das gleiche spannende Spielerlebnis wie seine Vorgänger bieten, zusätzlich jedoch noch den Nervenkitzel der Head to Head-Echtzeit-Kämpfe gegen andere Star Wars-Piloten." Lawrence Holland ist der Chef von Totally Games, dem Programmier-Team, das in Zusammenarbeit mit LucasArts bisher alle Star Wars-Simulatoren entwickelt hat. Mit dem Erscheinen von X-Wing vs. Tie-Fighter soll es sofort möglich sein, die Raumkämpfe via Internet auszutragen. Dank Direct Play wird die TCP/IP-Unterstützung es vier Spielern ermöglichen, ohne einen speziell nötigen Online-Service gleich loszulegen. Während Modem und serielle Verbindungen immerhin noch zwei Spielern Einlaß in das Star Wars-Universum gewähren, dürfen im IPX-Netzwerk sogar acht Piloten starten. Eventuell wird LucasArts auch einen ähnlichen Dienst wie Blizzards Battle.Net-Server installieren, der als Anlaufpunkt für Star Wars-Piloten aus der ganzen Welt dienen soll.

Aus dem Lucasfilm-Archiv
X-Wing vs. Tie-Fighter wurde von Totally Games auf der Basis der ur-





Echtzeiteinblendungen im Multiplayer-Modus: Was auf den ersten Blick etwas unübersichtlich wirkt, erweist sich als überlebenswichtig. Zahlreiche Informationen geben stets Aufschluß über Position der eigenen und feindlichen Staffel, deren Aktivitäten und Treffergenauigkeit sowie den Fortschritt der Mission.



Am Beispiel dieses X-Wings und des Bugs der Correlianischen Corvette läßt sich gut erkennen, wie detailgetreu die neue 3D-Engine die Star Wars-Raumschiffe nachbilden kann. Zur Erstellung der Texturen wurden sogar einige der originalen Film-Modelle aus den Archiven von Lucasfilm bemüht.

DIE MISSIONEN

Insgesamt 60 Missionen soll X-Wing vs. Tie-Fighter beinhalten. Vierzehn davon sind speziell nur für Einzelspieler geschrieben worden, während aber alle Multiplayer-Missionen auch nur von einer Person absolviert werden können. Neben den nachfolgenden Grundtypen bietet LucasArts auch einige Kampagnen, darunter eine Art spaciger Zehnkampf, in dem sich die Piloten in Geschwindigkeitsrennen, Zielschießen oder an einem Hindernis-Parcours messen können.

Kampfaufträge:

Diese Missionen sind das Herz von X-Wing vs. Tie-Fighter. Alle sechzehn dieser Aufträge sind für acht Spieler konzipiert, jeweils vier auf der Seite des Imperiums und der Rebellen. Jeder übernimmt in den Missionen unterschiedliche Rollen. Wenn z. B. die Rebellen einen Sternenzerstörer angreifen, steuert ein Spieler den Y-Wing, der mit seinen Torpedos Kurs auf den mächtigen Gegner nimmt, während zwei X-Wings seine Flanken decken und ein A-Wing im Hintergrund patrouilliert. Dank dieses Missionsaufbaus handelt es sich bei X-Wing vs. Tie-Fighter nicht um eines der üblichen Multiplayer-Gemetzel, sondern um wirkliche militärische Operationen, die nur im Team erfolgreich zu absolvieren sind.

Trainings-Übungen:

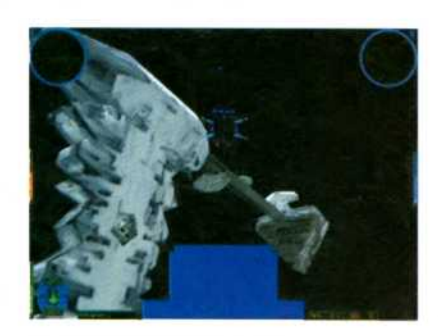
Trainings-Missionen für das Multiplayer-Spiel, kooperative Übungen, in denen alle menschlichen Teilnehmer auf einer Seite spielen und beispielsweise mit einer X-Wing-Staffel einen Sternenzerstörer auseinandernehmen. Einiges wird den X-Wing- oder Tie-Fighter-Veteranen bekannt vorkommen, aber hier steht das Erlernen des Teamwork-Verhaltens im Vordergrund. Wie werde ich ein guter Wingman? Wie befolge ich Befehle?

Melees:

Unter diesen Missionen versteht LucasArts die bisher typischen Multiplayer-Situationen, in denen jeder auf jeden schießt und es keine besonderen Missionsziele gibt. Trotzdem werden auch hier verschiedene Szenarien angeboten. Einige davon werden normale Dogfights anbieten, andere verlegen den Schauplatz in ein Asteroidenfeld oder geben dem Spieler sogar Befehlsgewalt über drei oder vier computergesteuerte Flügelmänner.

sprünglichen 3D-Engine weiterentwickelt. Die neue Engine bietet jetzt jedoch Echtzeit-Lichtberechnung und komplett neue Polygon-Modelle, die mit detaillierten Texturen in 32.000 Farben versehen sind. Für das neue Outfit der Raumfahrzeuge wurden sogar noch einmal die Film-Originale aus George Lucas´ Star Wars-Archiv bemüht. Neben dem grandiosen optischen Schaupiel der neuen 3D-Engine erwartet uns aber in X-Wing vs. Tie-Fighter noch ein weiteres Sinnes-Schmankerl. Über 40 Minuten der originalen Star Wars-Filmmusik von John Williams werden im CD-Audio-Format aus den Lautsprechern erklingen. Während neue Grafik-Technologien für Totally Games zum alltäglichen Geschäft gehören, ist das Design eines echten Multiplayer-Spiels für LucasArts und Lawrence Holland zur Herausforderung geworden. Man möchte mit dieser Premiere etwas Besonderes schaffen. Natürlich wird es zu einer ganze Reihe von kurzen, schnellen und einfachen Kampfsituationen kommen, wie beispielsweise in den Multiplayer-Modi von Interplays Descent. Dort loggt man sich ein, schießt herum, wird abgeschossen und taucht an anderer Stelle mit einem neuen Schiff wieder auf, immer und immer wieder. Besonders wenn mehrere Teams gegeneinander in speziellen, mit Hintergrundgeschichten versehenen Missionen antreten, will X-Wing vs. Tie-Fighter mehr bieten. Und so

Ein grandioses Schauspiel: Der Pilot eines TIE Advanced Fighters beobachtet den Millennium Falcon während eines Andock-Vorgangs an den großen Zerstörer. Unbemerkt kann er sich oberhalb des Falcons in Position bringen und feuert aus seiner doppelläufigen Laserkanone (kleine Bilder).



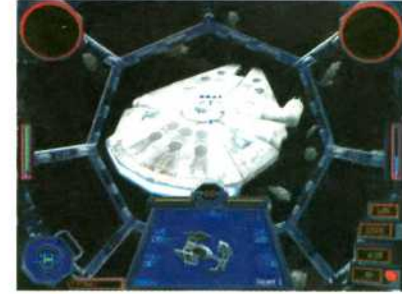


werden alle Teilnehmer wissen, warum sie sich in einem Weltraumkampf befinden, wie bei den früheren Einspieler-Missionen sind alle Geschehnisse in eine Geschichte eingebettet, und es wird Andock-Manöver, Entführungs- und Eskortierungs-Aufträge geben, die nur gemeinsam bewältigt oder verhindert werden können. Ein Sieg wird nicht mehr nur allein davon abhängen, ob man alle Gegner abgeschossen hat, sondern ob das Missionsziel erreicht wurde.



Ein TIE Interceptor und mehrere Assault Gunboats greifen aus dem Schutz eines riesigen Asteroiden an und finden schnelle Beute.





Momentan befindet sich X-Wing vs. Tie-Fighter schon in der Playtesting-Phase, die jedoch im Vergleich zu einem Einzelspieler-Titel wesentlich umfangreicher ausfällt. Genügte es in der Vergangenheit, Einzelspieler-Missionen auch nur von einzelnen Personen testen zu lassen, erfordern die neuen Multiplayer-Missionen natürlich weitaus mehr Personaleinsatz. Wir hoffen trotzdem, daß LucasArts den nun avisierten Erscheinungstermin im Mai halten kann.

Christian Müller

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95
Technik:	SVGA/SB, General Midi
Multiplayer:	8 Sp. Netz, Int., Modem
Sprache:	englisch, deutsch
Hersteller:	LucasArts
Erscheint:	Mai 1997

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	39,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Anvil of Dawn	DV	24,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	DV	29,95
Crusader - No Remorse	DV	29,95
Crusader - No Regret	DV	34,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Ecstatica	DV	29,95
Euro 96	DV	24,95
FIFA Soccer '96	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Golden Gate Killer	DV	24,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Heroes of Might & Magic	DV	32,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	21,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2	DV	29,95
Micro Machines 2 Special Edition	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Stonekeep	DV	39,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	DV	29,95
X-COM	DV	29,95



Privateer 2 – The Darkening 79,95

Die Siedler II Mission CD 29,95

Spiele Sammlungen

Gamebox DV 44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

Gold Games Collection DV 39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV 57,95





Steel Panthers II 69,95



74,95



74,95



74,95

FIFA97 74,95



26,95



74,95



59,95



79,95

CD-ROM

Titel		Preis
3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
A-10 Cuba!	DA	49,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV	42,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
Advanced Tact. Fighters Gold	DV	79,95
Age of Sail	DV	79,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	59,95
Baphomets Fluch	DV	74,95
Bazooka Sue	DV	79,95
Biing!	DV	44,95
Birthright	DA	69,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Bud Tucker in Double Trouble	DV	34,95
Bundesliga Manager '97	DV	69,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	79,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 1 SVGA	DV	89,95
Command & Conquer 2	DV	84,95
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	DV	26,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	19,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Gewehr	DV	77,95
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Deadlock	DV	79,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Siedler 2 Scenario Disk.	DV	7,95

CD-ROM

Titel		Preis
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	74,95
Ecstatica 2	DV	74,95
Elisabeth I.	DV	69,95
Eradicator	DV	69,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
G-Nome *	DV	74,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	59,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	24,95
Hugo 4	DV	69,95
Interstate '76	DV	79,95
Isnogud	DV	52,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	59,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3)	DV	52,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	69,95
Mad TV 2	DV	74,95
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	79,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	79,95
NBA Live '97	DV	74,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Need for Speed 2	DV	74,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95

CD-ROM

Titel		Preis
NHL Hockey '97	DV	74,95
Perfect Weapon *	DV	74,95
Privateer 2	DV	79,95
Project Paradise	DA	69,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sega Rally	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	26,95
Sim City 2000 + Isle + Town	DV	69,95
Sim Copter	DV	74,95
Star General	DV	69,95
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Syndicate Wars	DV	74,95
Terminator Skynet	EV	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital *	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Vermeer	DV	57,95
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD	DV	28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Warwind (Win 95)	DV	69,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
Wizardry Gold	DV	74,95
Worms Special Edition	DV	74,95
X Wing Edition	DV	32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

C&C Sole Survivor

EINER GEGEN

Mit Command & Conquer haben die Westwood Studios eines der erfolgreichsten Spiele-Universen geschaffen. Die Serie hat innerhalb eines Jahres enorme Popularität erreicht. Damit die Begeisterung nicht nachläßt, wird fleißig weiter am C&C-Mythos gestrickt. Westwoods neues Projekt, C&C Sole Survivor, verlegt das Spielgeschehen jedoch ausschließlich ins Internet, so berichtet die WWW-Ausgabe des amerikanischen Fachblattes Computer Gaming World.

Alarmstufe Rot, Gegenangriff (siehe Kasten), Tiberiumkonflikt und Ausnahmezustand sind Teile eines Gesamtkonzepts und bauen thematisch aufeinander auf. Während alle Welt schon auf den dritten Teil der Saga, C&C Tiberium Sun, wartet (siehe auch PCA 02/96), überraschten die Amerikaner Ende Februar mit der Ankündigung von C&C Sole Survivor. Dabei wird es sich um ein reines Internet-Spiel handeln, das ohne irgendwelche Missionen oder Szenarien über den hauseigenen Client WChat auf einem Westwood-Server gespielt werden soll. Sole Survivor basiert auf der um SVGA und DirectX-Unterstützung erweiterten Engine des Tiberium-Konflikts. Obwohl das Spiel dadurch sehr vertraut wirkt, wird es die Bezeichnung Echtzeit-Strategiespiel kaum mehr verdienen. Man befehligt keine Truppenverbände mehr oder ist damit befaßt, die Basis aufzubauen und zu sichern. In Sole Survivor steuert jeder Spieler nur eine Einheit. Ganz nach dem Highlander-Motto „Es kann nur Einen geben" ist es das Ziel, als einziger die bevorstehenden Gefechte zu überleben.

Schlachtfeld-Anarchie

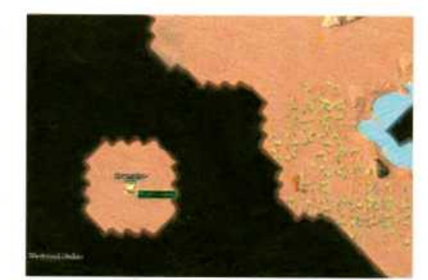
Zu Beginn jeder Internet-Auseinandersetzung entscheidet man sich für eine der jeweiligen Einheiten entweder aus dem GDI- oder NOD-Hangar und stürzt sich ins Getümmel. Das ist durchaus wörtlich zu nehmen, denn nach den Plänen Westwoods sollen auf einer Landkarte bis zu 50 Spieler an den Scharmützeln teilnehmen können. Sind einmal zu wenige „echte" Mitspieler online, generiert der Westwood-Server eine entsprechende Anzahl an Computergegnern. Alle Einheiten unterscheiden sich nach Eigenschaftspunkten in den Bereichen Bewaffnung, Schildstärke und Geschwindigkeit. Ein GDI-Jeep beispielsweise ist sehr schnell, verfügt aber über geringe Schuß- und Widerstandskraft, wohingegen der schwere NOD-Panzer über ein ausgeglichenes Konto verfügt und sich der schneckenlahme GDI-Mammut durch infernalische Bewaffnung und Panzerung auszeichnet. Ein laufendes Sole Survivor-Spiel mit Dutzenden von schießwütigen Mini-Feldherren muß man sich also fast schon als ein schnelles Actionspiel vorstellen. Man könnte sogar befürchten, daß es sich um ein völlig anarchistisches Durcheinander handelt. Damit man in den hitzigen Gefechten die Kontrolle über die eigene Einheit nicht verliert, kann diese per Hotkey aktiviert werden. Ist die Einheit zerstört, genügt ein Druck auf die Space-Taste, um sich wieder ins Spiel zu bringen. Auch das Fahrzeug kann auf Wunsch gewechselt werden. Allerdings wird dies als Punktabzug in der stets geführten Abschußliste gewertet. Besonderes Gewicht wird in Sole Survivor auch der Allianz-Funktion zukommen, mit der sich Spieler unterschiedlicher Einheiten zu einer schlagkräftigen Truppe zusammenraufen können. Natürlich nur solange genügend Gegner vorhanden sind, ab einem gewissen



Zuweilen ist es nützlich, über geeignete Verbündete zu verfügen. Der Raketenwerfer kann hier ja keine zwei Ziele auf einmal unter Beschuß nehmen.

ALLE

Punkt ist sich wieder jeder selbst der Nächste. Aus diesem Umstand ergeben sich teuflische Spiel-Varianten, die so manchen tief in die menschlichen Abgründe blicken lassen werden, wenn der vermeintliche Verbündete plötzlich das Feuer eröffnet. Wichtigstes Feature dürften die aus Alarmstufe Rot bekannten Kisten werden. Sie sind über die ganze Spielfläche verteilt und verbergen mehr oder minder nützliche Power-Ups. In erster Linie kann damit rollenspiel-like die eigene Einheit in den drei Eigenschaftsbereichen aufgewertet werden. So kann aus einem Infanteristen nach einigen passenden Power-Ups zum Beispiel eine ernsthafte Bedrohung für jeden Mammut werden. Es finden sich aber auch Spezial-Power-Ups, wie Heilkisten, Tarnkappen oder Teleporter. Pech hat, wer über eine Nuklear- oder Ionenwerfer-Kiste stolpert. Mit entsprechendem Getöse segnet man dann schnell das Zeitliche.



Bei Spielstart liegt die gesamte Landkarte noch im dunkeln und muß erst mühsam aufgeklärt werden. Diese Einheit wurde über ein Teleporter-Power-Up in unbekanntes Gebiet versetzt, was aber auch tödlich enden kann.

Spielbar nur in Amerika?

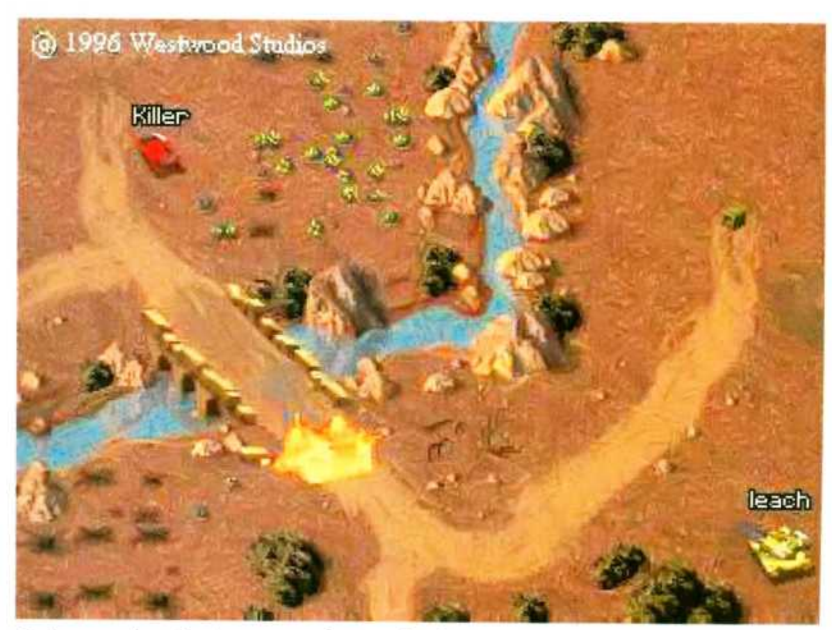
C&C Sole Survivor befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Die Ausgewogenheit der einzelnen Einheiten-Stärken ist noch nicht abgestimmt und die KI der Computergegner noch nicht implementiert. Auch denken die Designer noch darüber nach, ob eine „Auto-Target"-Funktion sinnvoll ist, die der eigenen Einheit auf Tastendruck das nächstgelegene Ziel zuweist. Die vielen offenen Fragen lassen zum jetzigen Zeitpunkt noch keinen verläßlichen Veröffentlichungstermin nennen. Gänzlich ungeklärt ist, ob es sich wie bei allen anderen C&C-Spielen auch sofort um ein internationales Produkt handeln wird. Denkbar ist, daß Sole Survivor anfangs nur von nordamerikanischen Internet-Anschlußpunkten aus gespielt werden kann, um bremsende Transatlantik-Verbindungen zu vermeiden. Selbst die in Deutschland zuständige Vertretung Virgin Interactive konnte noch keine konkreten Aussagen zu Westwoods neuem C&C-Spiel machen. Signalisiert wurde lediglich hohes Interesse und die Bereitschaft, Sole Survivor auch hierzulande verfügbar zu machen. Ob dies allerdings über einen lokalen Internet-Server oder doch via USA-Leitung realisiert werden soll, ist noch völlig offen. Im Interesse der großen deutsche Fan-Gemeinde (und auch unserem ganz persönlichen) aber werden wir dieses Thema weiter verfolgen.

(Quelle: Computer Gaming World)

Christian Müller



Über fremden Fahrzeugen werden die Namen der Spielers stets eingeblendet. Die eigene Einheit unten rechts bleibt dank eines Tarnkappen-Power-Up unentdeckt.



Solange der Raketenwerfer auf Distanz bleibt, hat er eine gute Chance gegen den Mammut-Panzer. Vielleicht aber verbirgt sich in der Kiste oberhalb der GDI-Einheit ein nützliches Power-Up.



Vertrautes in neuem Kleid: C&C Soul Survivor basiert in seinen Grundzügen auf der Engine des Tiberium-Konflikts. Allerdings wurde sie um SVGA- und DirectX-Unterstützung erweitert.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Technik:	SVGA; SB		
Multiplayer:	50 Spieler via Internet	Sprache:	englisch
Hersteller:	Westwood Studios	Erscheint:	noch nicht bekannt

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

PC-Games

Titel	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Airbus 2 *	79,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
Amber (dt., Win95)	79,99
Amok (Win 95)	79,99
Animal (dt.) *	69,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95, dt.) *	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	59,99
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Battlecuiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue (dt.)	**79,99**
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Cave Wars (US-Import)	99,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
Close Combat	69,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.) *	25,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	49,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Jedi Knights *	89,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Hard Trilogy (US-Import)	**119,99**
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder *	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Drowned God (US-Import)	69,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	79,99

PC-Games

Titel	CD
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Fun Compilation *: Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek: Final Unity	**79,99**
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
G-Nome *	89,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest *	49,99
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (US)	89,99
Hexagon Kartell (dt.)	79,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holiday Islands Scenery CD (dt.) *	19,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	89,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	79,99
Int. Tennis Open (dt., Win95) *	79,99
Interstate '76 *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
KKND (dt.) *	**59,99**
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering (Microprose) *	89,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK (dt.) *	69,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 89,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	**79,99**
Net Zone (dt.) *	69,99
Neverhood	99,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outlaws *	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod *	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	**69,99**
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Collection: *Sim City 2000, Sim Tower, Sim Isle*	69,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sim Park	59,99
Slam Tilt	59,99
Space Jam *	59,99
SPQR *	79,99
SSN - Tom Clancy (US-Import)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Star Trek Borg (US-Version)	**119,99**
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99

PC-Games

Titel	CD
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Hind AKTIONSPREIS!	**49,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Time Commando (dt.)	79,99
Tomb Raider (dt.)	79,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
US Navy Fighters '97 (dt.)	89,99
Vermeer (dt.) *	59,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
XS	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	79,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

Titel	CD
11th Hour (dt.)	19,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,99
Adventure Box (dt.): *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Al Unser jr. Arcade Racing	19,99
Ascendancy (dt.)	29,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Colony Wars (dt.)	**9,99**
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Conquest of the New World (dt.)	49,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia (dt.)	25,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	39,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 96 (dt.) *	**29,99**
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gearheads (dt.) *	29,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 7 (dt.) *	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

Titel	CD
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NHL Hockey 96 (dt.) *	**29,99**
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	**39,99**
Sim City 2000 (dt.)	49,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Torins Passage (dt.)	19,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	**29,99**
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.) *	29,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Titel	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Globe Master (dt.)	39,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Peter Gabriel: EVE *	79,99
Print Master (dt.)	**49,99**
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
Type Master (dt.)	39,99
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99
Web Browser & Web Server	29,95
Welt der Wunder 1, 2 (dt.)	je 29,99

Kindersoftware

Titel	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Mega Mathe Blaster (dt.) *	**69,99**
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	**69,99**
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider	**29,99**
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Titel	Preis
Apollo 13	29,99
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	389,99
Air Combat Platinum *	49,99
Battle Arena Toshinden Platinum *	49,99
Destruction Derby Platinum *	49,99
Porsche Challenge *	**79,99**
Ridge Racer Platinum *	49,99
Tekken Platinum *	49,99
WipeOut Platinum *	49,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



Bereits in der November-Ausgabe der PC Action war uns Formel 1 von Psygnosis ein Thema des Monats wert, obwohl damals noch keine SVGA-Screenshots der PC-Version vorlagen. Jetzt gab es die spielbare Version für 3DFX-Chips zu sehen, und das war gleich so sensationell, daß wir Ihnen die neuesten Informationen und Eindrücke nicht vorenthalten wollen.

Formel 1 • Rennspiel

SAISON-AUFTAKT

Das Beste gleich vorweg: mit einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und einer Farbtiefe von 65.000 Farben lieferte die Beta-Version auf einem Pentium 166 Framerates von durchschnittlich 24 Bildern pro Sekunde, auf einem Pentium 200 MMX gar bis zu 28 fps. Zum Vergleich: F1 Grand Prix 2 von MicroProse schaffte auf diesen Systemen mit allen Details nur rund 18 fps (P166) bzw. 22 fps (P200 MMX), und das bei nur 256 Farben. Logischerweise wirken die Boliden des Psygnosis-Rennstalls dank der größeren Farbtiefe etwas „echter", die Texturen insgesamt weicher. Außerdem reagieren die Autos dank der hohen Bildwiederholungsrate äußerst behende auf Steuerungseingaben, gerade bei Hochgeschwindigkeitskursen ein großer Vorteil. Um es kurz zu machen: mit Formel 1 tritt erstmals ein ernstzunehmender Konkurrent für F1 Grand Prix 2 auf den Plan.

Arcade-Ursprung

Unterschiede zwischen beiden Programmen gibt es dennoch zur Genüge. Während Geoff Crammond den Schwerpunkt seines Programms auf höchsten Realismus legte, verfolgt Psygnosis einen Mittelweg. Einerseits wird mit Hilfe der 95er-FIA-Lizenz, 13 Original-Teams mit 35 Fahrern und 17 naturgetreuen Kursen



Gedrängel hinter Frentzen! Mit einem simplen Knopfdruck können Sie jederzeit verfolgen, was hinter Ihnen gerade passiert.



Die klassische Perspektive. Von Ihrem Wagen sehen Sie nur Vorderräder und Schnauze, oben sind die Cockpit-Anzeigen.



Die Computereinblendungen erstrahlen im bekannten RTL-Stil, als Kommentator holte Psygnosis sich Jochen Maaß.

KOMMENTAR

Kaum zu glauben, aber dank der phantastischen Grafik und beeindruckenden Geschwindigkeit vollbrachte es Psygnosis, die gesamte Redaktion vor meinen Monitor zu bannen. Das ist nicht mehr vorgekommen, seit vor über einem halben Jahr die erste spielbare Alpha von NHL 97 installiert wurde. Ohne Zweifel hat das Kleinod von Psygnosis diese Aufmerksamkeit verdient. Wenn Sie Rennsport-Fan und gerade knapp bei Kasse sind, vermeiden Sie besser die April-Präsentation von Formel 1 im nächstgelegenen Kaufhaus. Unweigerlich würde der Wunsch nach einer 3DFX-Karte in Ihnen geweckt. Wahre Freaks werden an diesem Titel wohl nicht vorbeikommen, diese Aussage läßt sich auch vor der offiziellen Testversion schon treffen.

auf die F1-Atmosphäre gesetzt, andererseits kann und soll der Konsolen-Ursprung des Programms nicht verleugnet werden. Kein Wunder, schließlich handelt es sich bei Formel 1 um den bislang erfolgreichsten PlayStation-Titel überhaupt. Sämtliche Spielmodi wurden in die PC-Version übernommen. Neben den klassischen Einzel- oder Saisonrennen dürfen Sie z. B. gegen nur einen Gegner eine Art Shoot-out über eine, drei oder fünf Runden fahren. Oder Sie versuchen sich im Leiter-Modus, wo Sie in mehreren Rennen immer einen vorher bestimmten Fahrer schlagen müssen, um weiterzukommen. Bis Sie an die Zeiten eines David Coulthard (damals noch im Williams!) oder Damon Hill herankommen, erteilt Ihnen Psygnosis ein ums andere Mal eine Lehrstunde. Damit das nicht so bleibt, können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels Ihren Bedürfnissen anpassen. Touchieren Sie im Simulations-Modus während einer Kurvenfahrt die Pistenbegrenzung, können Sie sich auf einen wunderschönen Dreher freuen, im Arcade-Modus werden



Im Replay-Modus können Sie sich jedes Rennen noch einmal in gesamter Länge wie bei einer Fernsehübertragung anschauen.

solche Patzer gnädigerweise verziehen. Mit eingeschalteter Lenk- und Bremshilfe wird's dann gar kinderleicht, da Sie sich nur noch um das Gasgeben und scharfe Biegungen zu kümmern haben.

Fahrgefühle

Wer es simulationslastiger mag, ist bei einer Meisterschaftssaison gut aufgehoben. Bei voller Renndistanz müssen Sie sich wieder um fast vergessene Dinge wie die Tank-Strategie oder Reifenwechsel kümmern. Aber keine Sorge, bei Formel 1 läuft alles wenig kompliziert ab. Dank der einfach zu bedienenden, intuitiven



Wie immer erscheint der Monaco-Kurs besonders eindrucksvoll. Geschwindigkeitseinbußen der Grafik waren allerdings nicht zu verzeichnen. Im berühmten Tunnel bediente man sich dazu aber eines kleinen Tricks: die Maueröffnungen zum Yachthafen fehlten.



Die Einblendung der Zeitabstände ist besonders wertvoll, wenn Sie dem gesamten Feld hinterherfahren. Durch den Kommentator erhalten Sie zusätzlich Informationen zur Spitzengruppe.



Fast wie im Fernsehen. Aufgrund der hohen Farbtiefe der Grafik sind die Boliden auch über große Entfernungen noch deutlich voneinander zu unterscheiden.

Menüs können auch Rookies ihre Boxenstopps in Sekunden absolvieren. Zurück auf der Strecke geht dann richtig die Post ab. Gerade das Fahrgefühl ist es, woraus Formel 1 seinen Spielspaß zieht. Fast könnte man nachvollziehen, wie sich Michael Schumacher oder Jean Alesi fühlen müssen, wenn Sie Kurven mit Tempo 250 bei Regen durchfahren. Letzteren gibt's auf Wunsch gratis dazu. Im Gegensatz zu MicroProse brachte man auch Wetteränderungen im Spiel unter. Das Glücksgefühl nach einer bewältigten Schikane inmitten einer Gischtwolke können Sie sogar teilen: Psygnosis plant einen Zwei-Spieler-Modus.

Christian Bigge

HARDWARE-FRAGEN

Welche 3D-Beschleuniger unterstützt Psygnosis denn jetzt und welche Hardware wird sonst benötigt? Jeder, der mindestens einen Pentium 90 mit Windows 95 und DirectX besitzt, kann sich berechtigte Hoffnungen auf eine spielbare Version des Knallers machen. Auf folgenden 3D-Chips außer dem 3DFX soll Formel 1 auf jeden Fall laufen, obwohl noch nicht bekannt ist, ob das Spiel auch für alle Chips optimiert wird: 3DLabs Permedia, ATI Rage 3D, Matrox Mystique, Rendition Vérité, S3 ViRGE, VideoLogic PowerVR.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3DFX-Karte, Win95		
Technik:	SVGA, SB, Dolby Surround, QSound, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Spieler gleichzeitig	Sprache:	deutsch, diverse
Hersteller:	Psygnosis	Erscheint:	April 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Demonworld • Strategie

KONVERTIERT

Umsetzungen von komplexen Brettspielen sind seit dem Boom der Echtzeit-Strategiespiele relativ selten geworden. Letztes Beispiel war „Schatten der gehörnten Ratte“, das auf Warhammer basierte. Gründe dafür gibt es viele. Größtes Problem ist sicherlich, daß solche Spiele für gewöhnlich nur eine kleine Gruppe Freaks ansprechen.

Demonworld gehört zu jenen Brettspielen, die mehrere Quadratmeter Platz beanspruchen und teilweise tagelang dauern. Hauptsächlich liegt das an der Anwendung des komplizierten, aber realistischen Regelwerks sowie dem Aufbau von Spielbrett und Figuren. Gerade deshalb eignet sich Demonworld hervorragend für ein Computerspiel, schließlich übernimmt der Rechner all diese zeitraubenden und eher langweiligen Aufgaben. Fast einmalig unter Schlachtsimulationen sind die Formationsmöglichkeiten der Armeen. Es wird nicht nur detailliert auf „offene“ und „geschlossene“ Aufstellung eingegangen, sondern auch auf die Form des Truppenverbands. Ein Keil eignet sich beispielsweise hervorragend für den Angriff, um feindliche Armeen zu spalten, die Phalanx hingegen soll eine starke geschlossene Linie zur Verteidigung bieten. Am schnellsten bewegt sich natürlich eine Kolonne voran, im Kampf ist diese Formation aber völlig unbrauchbar. Wird die Truppe durch übermächtige Gegner, Magie oder hohe Verluste demoralisiert, fällt mit der Disziplin auch die Formation, und nur ein wilder Haufen bleibt übrig.

Innovation im klassischen Genre

Während Echtzeit-Strategiespiele langsam aber sicher Features der rundenbasierenden Genrevertreter übernehmen, hat sich im klassischen Bereich wenig bewegt. Demonworld hat durchaus das Potential, ein durchdachtes, rundenbasierendes Strategiespiel zu werden, das auch wieder über ein paar völlig neue Features verfügt. Gleichzeitig kann sich aber auch die Technik sehen lassen. Wunderschön gerenderte Hintergründe und Spielfiguren in Auflösungen bis 1.280x1.024 mit 16 Bit-Farben sind selbst für liebevoll bemalte Zinnfiguren ein passender Ersatz. Abwechslung wird dabei auch durch Zwischenmissionen erreicht. Diese spielen sich nicht auf den herkömmlichen Hexfeldern, sondern aus der isometrischen Perspektive auf Quadraten. Anstelle der Armeen rücken in diesem Fall einzelne Helden, die im weiteren Spielverlauf zu mächtigen Heerführern werden. Details dieser Art erhöhen Motivation und Spielspaß enorm, wie man schon in Heroes of Might & Magic feststellen konnte. Nicht nur die Aufstellung einer immer schlagkräftigeren Armee, sondern auch die Ausbildung der Generäle sind somit ein wichtiger Bestandteil. Kombiniert mit einer Kampagne, vielen einzelnen Szenarien und Mehrspieleroption könnte aus Demonworld ein Spiel werden, das den Erfolg von Fantasy General überflügelt. Mit einer testfähigen Version kann bis zur nächsten Ausgabe gerechnet werden.

Alexander Geltenpoth



Geordnet bezieht die Armee Stellung und rüstet zum Angriff.



Fast alle Locations auf dieser Karte müssen erobert werden.



Anstelle des klassischen Hexfelds tritt hier die Iso-Perspektive.



Selbst ein einzelner Eisriese ist ein höchst gefährlicher Gegner.



DIE EINHEITEN

Die hohe Auflösung erlaubt eine sehr detaillierte Darstellung. So lassen sich sogar noch die einzelnen Falten in der Robe des Priesters oder Zähne im Maul der Gargyle zählen.



Die weisen Priester beherrschen vor allem Heil- und Schutzzauber.



Eishexen reiten sehr gerne auf diesen schnellen und gefährlichen Monstern.

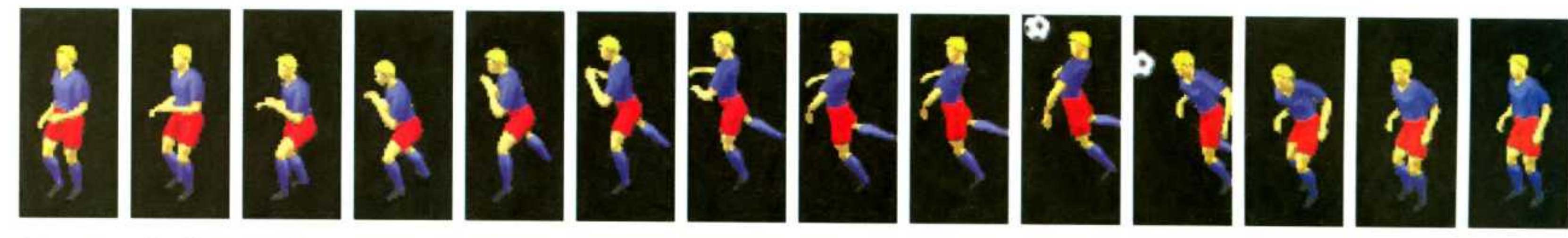


Die Leichen verstorbener Ritter werden von den Todesmagiern wiederbelebt.

Drachenreiter gehören zu den imposantesten Einheiten in Demonworld.

Voraussichtlich:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Spieler Modem, Netzw.
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ikarion
Erscheint:	April ´97

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Hattrick! Wins • Fußball-Manager

MEISTERRUNDE

Bayern oder Dortmund, BM 97 oder Hattrick! Wins? Ende des Jahres fesselte ein spannender Zweikampf um die Tabellenführung des besten Fußballmanagers die Spieleszene. Der BM 97 gewann zunächst das Wettrennen, stürzte aber sogleich in eine tiefe Formkrise, aus der er sich erst nach der Winterpause wieder erholte. Ikarion pflegte indes seinen Spätstarter und will jetzt in das Rennen um die Meisterschaft wieder eingreifen.

Vergleicht man die Feature-Liste beider Programme, versteht man auch die UEFA, die ja erstmals ab dieser Saison der realen Bundesliga gleich zwei Champions League-Plätze einräumte. Genau wie der Bundesliga Manager 97 von Software 2000 berücksichtigt Ikarion in Hattrick! Wins alle erwarteten Programmfunktionen, Wünsche werden wirklich kaum noch offengelassen. Gehobene Standards wie realistischer Transfermarkt, 3D-Animationen (Spielkommentar: Gerd Rubenbauer), Editoren, grafischer Stadionausbau oder Vereinswechsel fehlen genausowenig wie die Gimmicks Toto-Tip, optionales „Golden Goal" oder Hallenmasters. Vom gewohnten Drehschalter, einst das Markenzeichen des Mitte 1995 veröffentlichten Ur-Hattrick, muß man sich bei der neuen Version allerdings verabschieden. An seine Stelle tritt ein klassisches Icon-Menü, das laut Ikarion aber mindestens genauso schnellen Zugriff auf alle Funktionen erlaubt, da allen Menüs maximal ein Untermenü zugemutet wurde.



Die 3D-Darstellung erscheint als idealer Kompromiß aus optischem Leckerbissen und Übersichtlichkeit. Die Bandenwerbung sowie das Zuschaueraufkommen variieren.



Auf den ersten Bildern erscheinen in der Hattrick! Wins-Gazette noch die Originalnamen. Das wird sich wohl leider noch ändern.



Zehn vorgefertigte Taktik-Systeme stehen zur Auswahl, unzählige weitere können mit dem eingebauten Editor erstellt werden.

Die Sch(l)ußphase

Da Hattrick! Wins leider auf die DFB-Lizenz verzichten muß und somit keine Originalnamen zur Verfügung stehen, legten die Aachener ihr Augenmerk besonders auf einen hohen Wiedererkennungswert der Kicker und leistungsstarke Editoren. Das global angesetzte Face Lifting läßt das Programm jetzt im stahlblauen Windows-Outfit erstrahlen, für die 3D-Sequenzen in vier möglichen Geschwindigkeitsstufen erstellte man Tausende von Animationen, die fast FIFA Soccer-Niveau erwarten lassen. Keine Frage: die Entscheidung um die deutsche Fußballmanager-Meisterschaft ist erst einmal vertagt. Da sich beide Titelaspiranten im Programmumfang nur noch marginal voneinander unterscheiden, werden alte Spieletugenden letztlich den Ausschlag geben. Wer die spannungsgeladene Atmosphäre des realen Bundesliga-Geschehens am besten rüberbringt, wird am Ende das Rennen machen. Schon oft fiel auch in der Bundesliga bereits im März eine Vorentscheidung um die deutsche Meisterschaft.

Christian Bigge

HATTRICK! WINS IN ZAHLEN

- *3 Schwierigkeitsgrade*
- *10 Standard-Spielsysteme plus Editor*
- *13 Filter für die Ligatabellen*
- *4 Spieler an einem PC, außerdem Modem, Netzwerk, Internet*
- *40 spielbeeinflussende Eigenschaften pro Spieler*
- *rund 100 Schiedsrichter*
- *rund 200 Trainer mit acht Qualitäts- und Gehaltsstufen*
- *rund 300 deutsche Teams und 270 europäische*
- *rund 400 animierte Torszenen*
- *rund 500 Zufallsereignisse*
- *800 x 600 Bildpunkte*
- *rund 6.000 Spieler, 3.300 deutsche und 2.600 internationale*

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95
Multiplayer: 4 Spieler/PC, Modem, Netz, Internet
Technik: SVGA, SB — **Sprache:** deutsch
Hersteller: Ikarion — **Erscheint:** März 1997

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft





Nach jeder Mission erhält man eine ausführliche Nachbesprechung des Einsatzes, mit eingezeichneter Route und ausgeführten Aktionen bzw. stattgefundenen Ereignissen.

Er ist einer der großen Klassiker, die den Grundstein für den Erfolg eines ganzen Genres gelegt haben und auch heute noch ein Begriff sind. Seit sich 1992 Sierras Red Baron zum ersten Mal in die Lüfte erhob, gilt er immer noch für viele als Referenzspiel der fliegenden Kisten aus dem frühen 20. Jahrhundert. Im Juli dieses Jahres soll der zweite Teil an den großen Erfolg anknüpfen.

Red Baron 2 • Flugsimulation

DUELLE

Allerdings bekommen es die Amerikaner mit keinem Geringeren als Empires Flying Corps zu tun, das unlängst (siehe PCA 2/97) mit gleicher Thematik eine herausragende Vorstellung abgab. Auch Sierras Szenario spielt vor dem Hintergrund des Ersten Weltkriegs und führt den Spieler während dieser Ära von London über Belgien bis hinab zur deutsch-französischen und Schweizer Grenze. Als Spieler übernimmt man wahlweise die Rolle eines englischen, französischen, amerikanischen oder deutschen Kampfpiloten und versucht, in den Offiziersrängen aufzusteigen und natürlich ein berühmtes Flieger-Ass zu werden. Simuliert werden nicht mehr nur Duelle am Himmel, sondern das ganze Leben in einem Kampfgeschwader. Offiziersmesse, Tageszeitungen, Personalakten über Piloten und Aufzeichnungen über die aktuellen Feindbewegungen sind da nur einige Stichwörter. Die Bildung und Weiterentwicklung des eigenen Spielcharakters soll zusätzliche Motivation bieten. Bevor man jedoch den Befehl über das Elitegeschwader seines Landes übernehmen kann, muß einiges auf dem Haben-Konto notiert werden. Im Kampf gegen andere Geschwader und Infanterie, bei der Jagd nach Aufklärungsballons und Zeppelinen oder durch Bombardierungs- und Eskorte-Aufträge müssen erst Lorbeeren verdient werden.



Ein Blick über die eigene Schulter zeigt nach dem Überflug schnell, ob die geforderten Zielobjekte getroffen wurden. Dieser Fliegerhorst ist noch einmal unbeschadet davongekommen.

Karrieresprünge

Entsprechend ist das Hauptmenü dem Kommando-Büro eines Staffelführers nachempfunden. Neben den ausführlichen Einstellungs-Optionen sind von hier aus Einzel-Missionen, Online-Spiele sowie der Karriere-Modus erreichbar. Die ca. 15 vorgefertigten Einzel-Aufträge dienen in erster Line dem Zweck, sich mit der Simulation und ihrer Bedienung vertraut zu machen. Mit dem beigepackten Mission-Builder können sie verändert oder gänzlich neue Aufträge erstellt werden. Die Einzel-Missionen dienen auch als Einsatzgebiet für mögliche Multiplayer-Spiele per Modem oder LAN-Netzwerk. In Red Barons Mittelpunkt aber steht natürlich wieder der Karriere-Modus, der sich schon im ersten Teil enorm auf die Motivation und damit den Spielspaß auswirkte. Um hier erfolgreich zu sein, genügt es nicht, über erstklassiges fliegerisches Können zu verfügen, man muß auch lernen, sich auf die CPU-Kameraden zu verlassen und sich den Bedingungen einer Staffelflug-Formation stellen. Steigt man durch erfolgreiche Missionen in der Karriereleiter nach oben, erweitert sich auch der Aufgabenbereich. Als Staffelführer im Offiziersgrad wird man für drei bis vier Flugzeuge verantwortlich und kommandiert seine Flügelmänner während des Lufteinsatzes. Schließlich erhält man das Kommando über ein ganzes Jagdgeschwader, das aus neun bis zwölf Flugzeugen bestehen kann. Von nun an werden die einzelnen Missionen auch strategisch durchgeplant, Piloten den Flugzeugen und Flugzeuge den Aufträgen zugewiesen oder gar Versetzungsanträge



Aus normaler Flughöhe sind die Texturen sehr feinauflösend und zeigen erst im absoluten Tiefflug ihre Pixel-Strukturen.



Das Missionbriefing zeigt anhand von Wegpunkten die Flugroute, die einzunehmende Formation sowie Aufklärungsphotos.



Authentisch: Dank der SVGA-Auflösung können alle Instrumente direkt in der Originalansicht der Cockpits abgelesen werden.





Während in der Alpha-Version links noch kaum Texturen zur Landschaftsgestaltung vorhanden sind, zeigt der rechte Screenshot von Sierra, wie die Oberflächen in der Endfassung modelliert sein sollen.

bearbeitet. Der Nachrichtendienst des Geschwaders versorgt Sie dabei immer mit den neuesten Entwicklungen an der Front. Daneben werden natürlich weiterhin Lufteinsätze geflogen. Bleibt man erfolgreich, wird einem vielleicht die Führung des Elite-Geschwaders seines Landes angeboten, und man kann beispielsweise sogar den Roten Baron selbst, Manfred von Richthofen, vom Kommandothron stoßen.

Alle Missionen des Karriere-Modus werden bei jedem Spiel neu generiert. In einem Radius von 150 Meilen um den Standort des Spielergeschwaders wird unter Zugriff auf historische Datenbanken jeder Auftrag neu generiert. Jede der eigenen oder feindlichen Staffeln erhält Aufgaben zugewiesen, bevor die Spieler-Mission darauf abgestimmt wird. Einmal in der Luft, ist man so mit einer „lebendigen" Umgebung konfrontiert, und man kann die Aufklärungs- und Patrouillenflüge oder Bombenangriffe anderer beobachten. Um die ganze Aktivität der Spiel-Engine zu handhaben, unterscheidet Sierra zwischen virtuellen und wirklichen Ereignissen. Virtuelle Flüge werden nur im Hintergrund mitberechnet und erst bei Annäherung des Spielers an die 3D-Engine zur Darstellung verwiesen. Treffen beispielsweise zwei virtuelle Staffeln aufeinander, wird der Ausgang des Gefechts anhand von Parametern berechnet, nähert sich der Spieler aber, kann er das Ergebnis beeinflussen. Entfernt man sich wieder, tritt das Geschehen wieder in die Virtualität. So kann man während einer Mission auch auf Nebenschauplätzen an seiner Reputation arbeiten, wenn man in laufende Dogfights eintritt, landende Feindflieger angreift oder einem eigenen Aufklärungsflugzeug aus der Patsche hilft.

Aussichtsreiche Alpha-Version

Red Baron 2 wird ausschließlich unter Windows 95 laufen und damit auch alle auf dem jeweiligen System möglichen Auflösungen unterstützen. Für die SVGA-Darstellung wurde die neue Grafik-Engine 3Space™ entwickelt, die detaillierte Topographien ermöglicht. In der uns vorliegenden Alpha-Version sind davon aber erst Ansätze zu sehen. Viele flache, grüne Polygone zieren noch die Landschaft. Allerdings ist bei der Darstellung von Eisenbahnlinien, Flußläufen und Brücken schon zu erkennen, was 3Space™ einmal leisten soll. Aus normaler Flughöhe wird eine sehr realistische Landschaft modelliert, die erst unter 100 m ihre Texturpixel offenbart. Ganz anders sehen da schon die Flugzeuge aus, die, bis ins kleinste Detail nachempfunden, schon eingebaut sind. Besonderer Wert wurde natürlich auch auf ein realistisches Flugmodell gelegt. Für die Neuauflage konnte Sierra Gary Sottlemeyer gewinnen, der schon an Spectrum Holobytes Falcon 3.0 und der Konzeptionsphase der 4.0-Version mitgewirkt hat. Die zugegebenermaßen noch karge Landschaft zieht flüssig an den Tragflächen vorbei, und die fliegende Kiste reagiert prompt auf jede Joystickbewegung. Zu heftiges Agieren wird mit warnendem Knarzen und Quietschen der Holz- und Tuchkonstruktion geahndet. Unsere ersten Flugversuche verliefen dabei sehr vielversprechend. Wenn Sierra weiterhin auf diesem Niveau arbeitet und alle geplanten Features umgesetzt werden können, dürfte sich Red Baron 2 jedenfalls mit Flying Corps ein spannendes Duell liefern.

Christian Müller

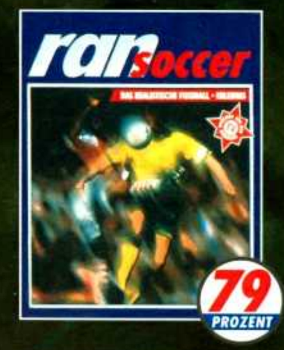
Voraussichtlich: Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB
Multiplayer: Modem, Netzwerk | **Sprache:** deutsch
Hersteller: Sierra | **Erscheint:** Juli 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

MEHR DA IST, DICH ZU TODE!







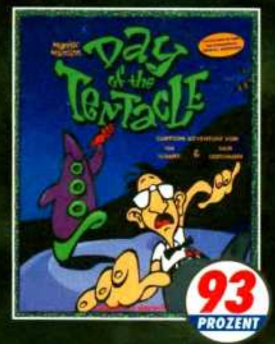
















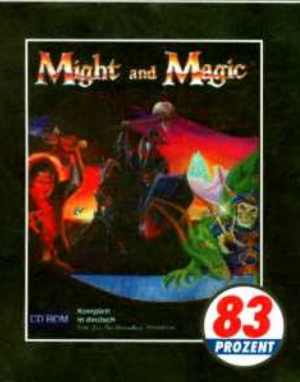
















JEDER COMPILATION-TITEL
*49,95 DM STREETPRICE



*Unverbindliche Preisempfehlung.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

MDK • Action

BIZARRE BALLEREI

PC ACTION GOLD

Wer ist sie nicht müde, die Actionspiele, in denen man Level für Level blind auf alles schießt, was sich bewegt? Schon Tomb Raider zeigte, daß sich nach den unzähligen tumben 3D-Clones der letzten Jahre wieder etwas tut im Genre. Und auch Shiny Entertainment und MDK besinnen sich wieder auf das, worum es eigentlich geht: den Spielspaß.



Gunter Glut scheint ein großes Interesse an Kühen zu haben. In fast jedem Level trifft man auf Versuchsanlagen, in denen die Paarhufer von seinen Schergen untersucht und beobachtet werden.

Die Erdenbewohner Dr. Fluke Hawkins, Hund Max und Assistent Kurt Hectic sind schon seit fünf Jahren im All unterwegs, um dort einige Versuche zu machen. Bei ihrer Rückkehr müssen sie allerdings feststellen, daß sich so einiges getan hat im heimischen Sonnensystem. Gigantische Energieströme durchziehen die Planetenbahnen und führen auch direkt an ihrer Welt vorbei. Doch damit nicht genug. Der intergalaktische Bösewicht Gunter Glut benutzt die Energieströme als Autobahn für sich und seine „Streamriders", einer üblen Horde mechanischer Kreaturen. Gunter will die Erde. Bereits acht seiner gigantischen mobilen Stadtfestungen hat er auf den blauen Planeten geschickt, dessen Bewohner schon kapituliert haben. Dr. Fluke reagiert jedoch reichlich gelassen, hat er jetzt doch endlich die Möglichkeit, all seine kleinen, feinen Erfindungen einmal auszuprobieren. Und einen Probanten hat er ja auch zur Hand. Assistent Kurt soll die Menschheit retten.

Rasanter Auftritt

Dafür darf er sich einen hautengen, schwarzen und mit Anti-Radar-Spray behandelten Stealth-Anzug überziehen, der durch seine besondere Textilmischung auch noch einen hervorragenden Schutz gegen jegliche Geschosse bietet. An seinem Rücken ist Flukes sog. Riemen-Schirm befestigt, der seinen Träger wie eine Feder durch die Lüfte segeln läßt. Eine Hochgeschwindigkeits-Handfeuerwaffe mit Scharfschützen-Visier (siehe Kasten Scharfschütze) komplettiert Kurts Grundausstattung. Jede der acht Städte (Level) betritt Kurt direkt aus dem Orbit des Raumschiffs. In freiem Fall stürzt er den Festungen entgegen, muß dabei abgefeuerten Lenkraketen ausweichen und kann sich gleich mit einigen an Riemen-Schirmen schwebenden Extras bereichern. Unten angekommen, gliedert sich jeder Level in bis zu zehn größere Bereiche, die durch Tunnelsysteme, Rutschen, Schächte oder Hoverboard-Straßen miteinander verbunden sind. Tja, und dann geht der Spaß erst richtig los. Geschmeidig animiert steuert man den schwarzen Helden aus der



An Terminals kann Kurt einen Raumgleiter rufen und den vor ihm liegenden Bereich erst einmal von oben in Angriff nehmen.

SHINY ENTERTAINMENT

Der Erfolg der kleinen Entwicklertruppe erinnert an den amerikanischen Traum. Verwirklicht hat ihn sich in erster Linie Shinys geistiger Vater David Perry. Der gebürtige Ire schrieb schon als Kind im heimatlichen Belfast kleine Spielprogramme. Mit 17 Jahren zog es ihn nach London, wo er seine Vorliebe bei Virgin zur Profession machen konnte. All seine bisherigen Spielentwicklungen allerdings fußten bisher auf Videospiel-Plattformen. Zu seinen bekanntesten Werken zählten damals Cool Spot und die Umsetzung von Disneys Aladdin. 1993 wollte Perry nicht mehr vorgegebene Charaktere ins Bild setzen, sondern seine eigenen Ideen verwirklichen und gründete Shiny Entertainment. Im sonnigen Laguna Beach, Kalifornien schlug er mit einigen ausgesuchten Talenten seine Zelte auf. Und gleich das erste eigene Spiel wurde zum Hit. Earthworm Jim gehört heute noch zu den besten Jump & Run-Spielen und ist neben toller Spielbarkeit besonders für seine verrückten Ideen und humorvolle Optik bekannt. Aber auch EWJ wurde zuerst für die Konsolenwelt entwickelt. MDK ist Shinys erstes ausgesprochenes PC- und vor allem 3D-Spiel, das nun erst nachträglich für PlayStation oder Sega Saturn umgesetzt wird. Trotzdem haben David Perry und seine Crew bereits ein weiteres Spiel in der Entwicklung. Wild 9 soll dann auch die Vollendung des amerikanischen Traums werden. Neben dem Spiel arbeitet Shiny Entertainment nämlich auch an einer Wild 9-Cartoon-TV-Serie, an einem Wild 9-Comic, an Wild 9-Spielzeug-Figuren, an Wild 9-Zahnpasta, an Wild 9-Tassenwärmern, an...



David Perry

Shinys Entwicklungsbüros liegen nicht nur im sonnigen Kalifornien, sondern auch direkt an der Strandpromenade von Laguna Beach.



Mit dem abgefahrenen Space-Wurm Earthworm Jim und seinen beiden Jump & Run-Abenteuern begann 1993 Shiny Entertainments Erfolgsstory.

Der Hauptdarsteller des nächsten Shiny-Spiels Wild 9 heißt Wex und soll nach amerikanischer Art komplett vermarktet werden.



DIE HAUPTDARSTELLER



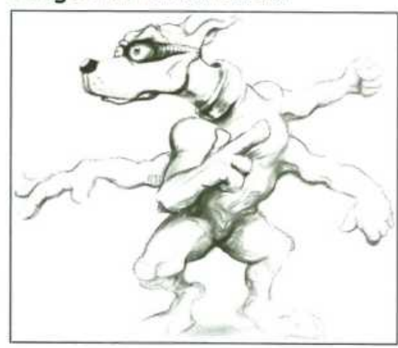
Dr. Fluke Hawkins, der etwas durchgeknallte, aber geniale Professor, kann es mit seinen Erfindungen mit einer ganzen Alien-Armee aufnehmen.



Kurt Hectic, der Spielercharakter, ist Flukes Schützling und soll einmal in seine Fußstapfen treten. Jetzt aber muß er erst einmal mit dessen Erfindungen die Welt retten.



Gunter Glut, der Oberfiesling, überfällt mit seinen riesigen, mobilen Stadtfestungen und den „Stromreitern" die Erde.



Max ist ständiger Begleiter und eifriger Gehilfe von Doc Fluke, der ihn genetisch für seine Zwecke verändert hat.





MDK sprüht vor interessanten oder überraschenden Ideen. Das Gunter-Portrait entpuppt sich als Tür, die beim Herantreten aufgleitet.

Sicht einer Verfolgerkamera mit den Pfeiltasten, während die linke Hand über Shift die Laufgeschwindigkeit regelt und mit Strg die Waffe betätigt. Aber auch nach oben und unten läßt sich der Bildausschnitt drehen, um eine komplette Übersicht zu haben. Mit Space kann Kurt jederzeit das Scharfschützen-Visier auf seinen Helm setzen, dessen Zoom-Ausschnitt nun mit den Bewegungstasten verändert werden kann. Alles in allem auch für Joystick-Akrobaten eine komfortable Lösung, die nach wenigen Spielminuten in Fleisch und Blut übergeht. Vor Kurt und dem Spieler eröffnet sich eine fremdartig schöne SVGA-Welt. Reichlich stimmungsvoll-düsteren Hintergrundgrafiken, ungewöhnlichem Level-Design und abgefahrenen Gegnern begegnet man auf dem Weg zum großen Invasor Gunter Glut. Dazwischen stehen jedoch noch sieben der Festungen mit jeweils einem ganz eigenen Look und Endgegnern. Gunters teils fliegendes Roboter-Fußvolk zeigt sich mit unterschiedlichen Laserkanonen schwer bewaffnet und gibt sich mit Granaten-Kamikaze-Angriffen sehr siegessicher. Aber auch klauenbewehrte Robo-Hunde, kleine Alarmdroiden, Geschützstellungen und Raumjäger-Geschwader stellen sich dem schwarzen Ritter in großer Menge entgegen. Glücklicherweise wirft

MOCAP-DAS ANIMATIONS-TOOL

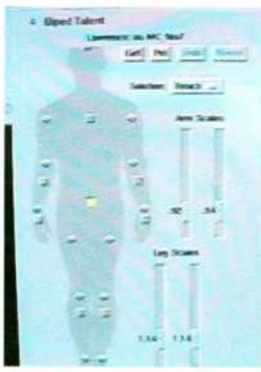
Nicht nur große Entwickler wie Acclaim oder Medienunternehmen wie Viacom können High-End-Technologie in ihre Spiele einfließen lassen. Wie eine millionenschwere Studioausstattung durch Erfindungsgeist und Improvisationsvermögen kompensiert werden kann, zeigt Shinys eigenentwickeltes Motion-Capture-Verfahren, liebevoll MoCap getauft. Für MDK spielte es bei der Animation des Hauptcharakters Kurt, aber auch bei allen anderen Polygonfiguren eine entscheidende Rolle.



Ein völlig verkabelter Schauspieler agiert in einem künstlichen Magnetfeld. Die an seinem Anzug befestigten Sensoren definieren in dem Kraftfeld durch dreidimensionale Koordinaten alle seine Bewegungen. Diese Daten werden an das Kontrollsystem weitergegeben.



Das Kontrollsystem für die Sensoren besteht aus der MoCap-Box, einem Computer, der alle Koordinaten empfängt, übersetzt und an eine Silicon Graphics Workstation (SGI) sendet. Ein handelsüblicher PC dient mit Shinys selbstentwickelter MoCap-Software als Steuereinheit.



Mittels der Steuer-PC-Software werden die Grundeinstellungen definiert oder eine Kalibration der Sensoren und des Magnetfelds vorgenommen. Hier ist eine schematische Darstellung des Sensoranzugs mit den frei wählbaren Sensorpunkten zu sehen.



Die über dieses System gewonnenen Bewegungs-Informationen können mit der SGI auf jedes zu animierende Drahtgittermodell eines Lebewesens projiziert werden. Dazu muß jedem Sensor ein entsprechender Punkt am Modell zugewiesen werden.



Das schon mit einer Oberfläche versehene Drahtgittermodell des Hauptdarstellers Kurt, wie es auf der Workstation zum Einsatz kommt. Das bereits animierte Modell wird über einen Macintosh in ein für die Spiele-Engine verständliches Dateiformat umgewandelt.



Dort werden zu guter Letzt die Motion-Capture-Animation und die handgezeichneten Texturen zusammengeführt, und aus den Bewegungen eines Schauspielers, X-, Y- und Z-Koordinaten, einem 3D-Modell und flachen Oberflächen-Texturen entsteht MDKs Superheld Kurt.

GAGPARADE

Mehr als einmal dürfen Sie sich bei MDK zwischen den hitzigen Feuergefechten heftig auf die Schenkel klopfen. Shiny garniert MDK mit vielen witzigen Ideen und Gags. Da winken Ihnen die Aliens aus weiter Ferne lächelnd zu, ohne zu wissen, daß sie sich gerade in Kurts Sniper-Visier befinden. Geht Kurt in die Offensive, kann es passieren, daß sich die Roboter vor Angst wimmernd auf die Erde werfen oder im Schweinsgalopp das Weite suchen. Aber auch einige der verteilten Bonusgegenstände komplettieren die Gagparade, wie zum Beispiel der Kurt-Dummy, das Super-Healthpack oder ein riesiger erdbebenverursachender Hammer.



Der aufblasbare Kurt-Dummy fährt auf einem schiefen Chassis wackelnd durch die gegnerischen Reihen und lenkt die Aliens erst einmal ab.



Dieses Health-Pack gibt Kurt 150 Lebenspunkte. Allerdings will es die nicht freiwillg hergeben und flüchtet sofort unter wildem Affengeschrei, bis man es in einer Ecke gestellt hat.

SCHARFSCHÜTZE

Die zündende Idee zu MDK geht auf einen der Shiny-Programmierer zurück, der David Perry gegenüber geäußert haben soll, daß es doch cool wäre, einem Monster aus einigen Meilen Entfernung ein Ohrläppchen abzuschießen. So etwas wie Kurts Scharfschützen-Visier hat es in Actionspielen bisher nicht gegeben, und geschickt baute man die Idee und die sich daraus ergebenden Möglichkeiten in den Spielverlauf ein. Die sog. Sniper-Vorrichtung wurde von Dr. Fluke entwickelt und ist in die Handfeuerwaffe mitintegriert. Kurt kann diese bei Bedarf direkt an der Frontseite seines Helms anbringen und sein Ziel teleskopartig und stufenlos zoomen.
Er verschießt dabei unterschiedliche Munitionsarten, die an einigen Stellen auch unbedingt eingesetzt werden müssen, um das Spiel überhaupt lösen zu können. Sniper Grenades gelten als Standard-Munition, die aber auch mit Zielverfolgungssystem verfügbar sind. Ebenso die Mortar-Patronen, eine Granate, die nicht auf direktem Weg, sondern haubitzenartig mit ballistischem Bogen verschossen wird und erst nach einigen Sekunden detoniert.

Dieses wichtige Durchgangs-Tor im dritten Level wird von drei Robotern streng bewacht.



Von einer kleinen Anhöhe aus nimmt Kurt zuerst den großen Brocken ins Visier.

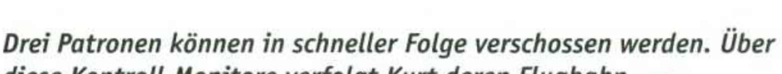


Seine Strahlenkanone im Anschlag, hält dieser nach Eindringlingen Ausschau.



In der maximalen Vergrößerung kann Kurt sogar das Funkeln in den Augen erkennen.

Drei Patronen können in schneller Folge verschossen werden. Über diese Kontroll-Monitore verfolgt Kurt deren Flugbahn.







Gefüllte Munitionsmagazine – **Aktuelle Munition** – **Lebensenergie** – **Aktueller Vergrößerungs-Grad**

Mit drei gezielten Treffern ist der üble Bursche keine Gefahr mehr.





Das Hover-Board findet automatisch den Weg. Kurt muß sich ständig um die eigene Achse drehen und Myriaden von Angreifern abwehren.

Doc Fluke von Zeit zu Zeit nützliche Extras, wie Handgranaten, Sniper-Munition, Tornado-Wirbel und natürlich auch Health-Packs aus dem Orbit ab. Die rasante Jagd beginnt.

Clevere Gegner

MDKs Grafik-Engine ist eine Kombination aus Bitmaps und Polygonkörpern, die sehr geschickt miteinander verknüpft werden. Bei Kurt, dem Spielercharakter, handelt es sich um ein per Motion-Capture animiertes Bitmap (siehe Kasten MoCap), ebenso wie alle weit entfernten Hintergründe. Objekte und Gegner jedoch wurden als mit Texturen überzogene Polygone modelliert. Die ab einem P100-System rasend schnelle Grafikdarstellung arbeitet dabei mit allerhand Tricks und Kniffen, um stets einen flotten







Superwitzig: Kurt fetzt als Boarder durch Tunnelsysteme, die mit Gegnern und Hindernissen gespickt sind.

Eindruck zu hinterlassen. So stapft Kurt zuweilen an komplett schwarzen Wänden vorbei oder balanciert sich über einfarbige Ebenen. Was für sich genommen eigentlich sehr eintönig und unzeitgemäß wirkt, fügt sich jedoch perfekt in das gesamte optische Design ein. Was neben den oft pompösen Grafikeffekten überrascht, sind der clevere Levelaufbau und das Verhalten der Gegner. Eine der Gameplay-Philosophien des Teams um David Perry ist es, dem Spieler stets eine Herausforderung mehr zu bieten. Beispielsweise dürfen versteckte oder unmöglich erreichbar scheinende Räume den Spielverlauf zwar nicht behindern, müssen aber bei geglücktem Vorgehen des Spielers eine klare Belohnung darstellen. Auch über jeden erlegten Roboter darf man sich freuen, denn die verhalten sich keineswegs so stupid wie viele ihrer Genrekollegen, die sich wie Zombies nur über festgelegte Wegpunkte bewegen und wild um sich schießen. Gunter Gluts Droiden-Armee wirkt dagegen quicklebendig. Sie laufen, Ausschau haltend, herum, ducken sich hinter einer Mauer oder rotten sich zu kleinen Trupps zusammen oder ergreifen sogar die Flucht, wenn sie unterlegen sind. Der Clou dabei ist, daß Shiny den Kreaturen „Augen" verpaßt hat. Das AI-System eines Gegners ist in der Lage, im betreffenden Gesichtskreis Bewegungen wahrzunehmen und darauf zu reagieren. Dies ist beispielsweise zu beobachten, wenn Kurt aus dem Schatten einer Mauer tritt. Auch in Sachen Sound-Effekte und Musik zeigt MDK Klasse, und es dröhnt vortrefflich aus den Lautsprechern. Besonders die Musikstücke, die nur punktuell zur dramatischen Steigerung des Geschehens eingesetzt werden, erinnern an ein Potpourri aus der Kinogeschichte. Und wer sich musikalische Zitate aus Star Wars, James Bond und 2001 vorstellen kann, erhält einen guten Eindruck, was ihn bei Shinys bizarrer Ballerei erwartet.

Christian Müller

PC ACTION PRÜFSTAND

Wie unsere Tests ergaben, konnte Shiny Entertainment sein Vorhaben, MDK auf allen Pentium-Systemen vernünftig spielbar zu machen, zumindest bei der uns vorliegenden Version nicht ganz einlösen. Alle, die mindestens einen P90 mit einer guten 2 MB-Grafikkarte ihr eigen nennen, können jedoch unbesorgt zugreifen.





	Hohe Detailstufe	Geringe Detailstufe
Pentium 60, 16 MB, 1 MB Grafikkarte	unspielbar	unspielbar
Pentium 100, 16 MB, 2 MB Elsa Trio	gerade noch spielbar	gut spielbar
Pentium 166, 32 MB, 2 MB Elsa Trio	optimal spielbar	optimal spielbar



Ein Rätsel? Aber ja, auch davon hat MDK ein paar zu bieten. Das Druckfeld muß beschwert werden, damit sich das Energietor öffnet. Kurt verschiebt dazu den Gabelstapler mit seiner Waffe.





Toller Effekt: Kurt springt auf eine Bodenöffnung zu. FLUPP, es öffnet sich der Riemenschirm. Langsam segelt der Doc Flukes schwarzer High-Tech-Ritter in den nächsten Levelbereich.

VERGLEICH

MDK ist in vielerlei Hinsicht einzigartig und kann bezüglich des grundsätzlichen Spielablaufs eigentlich nur mit Core Designs Tomb Raider verglichen werden. Galten jedoch schon die archäologischen Abenteuer der Lara Croft optisch und spielerisch als spektakulär, haben der coole Kurt und die abgefahrene Alien-Story in allen Bereichen mehr zu bieten. Interplays inzwischen fast schon etwas betagtes Descent 2 kann da gerade noch in Sachen Spannung und Motivation mithalten.

MDK	92%
Tomb Raider	88% (12/96)
Descent 2	86% (04/96)

KOMMENTAR

» Also, ich habe ja schon einige Actionspiele gesehen, aber MDK ist wirklich etwas Besonderes und vor allem anders. Story, Hauptdarsteller und Kulissen strahlen eine ungeheure Faszination aus. Wer so unverkrampft, so kreativ und so vorbehaltlos an Spielspaß denkend eine Idee umsetzt, sollte seinen Platz im Spiele-Olymp jedenfalls sicher haben. Natürlich, es handelt sich „nur" um ein Actionspiel, aber Shiny Entertainment versucht sich nicht mit der x-ten Variation eines bekannten Prinzips, sondern schafft etwas völlig Eigenständiges. Und das Gefühl „so etwas habe ich ja noch nie gesehen" wird man auch nach dem dritten Durchspielen nicht los. Nicht nur in den Zeiten der Klons eine Seltenheit. «

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	133 MB/1-100 MB
Hersteller:	Shiny Entertain./Interplay	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 90% | Sound: 87% | Genre: Action

92%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Erstaunlich! Kreativ, herausfordernd und super unterhaltsam «



Theme Hospital • WiSim

HALS- UND BEINBRUCH

Die letzten Spiele der englischen Softwareschmiede Bullfrog waren noch weit überdurchschnittliche Produkte, aber an die Qualität eines Theme Park reichten sie nicht heran. Während Dungeon Keeper seit über einem Jahr verschoben wird, versuchen die Briten jetzt mit dieser kurzweiligen WiSim, den Glanz der alten Zeit wieder aufleuchten zu lassen.

Mit typisch britischem Humor deutet bereits das leicht makabre Intro darauf hin, daß diese Simulation eher der Erheiterung dienen soll, als die Realität darzustellen. Konsequent wird dieser Ansatz auch umgesetzt. Patienten leiden in Theme Hospital nicht an Grippe, Knochenbrüchen oder Blutdruckschwankungen. Die Kunden haben aufgeblähte Köpfe oder sind unsichtbar. Mit abenteuerlichen Behandlungsmethoden werden diese Beschwerden geheilt. Das Wasserkopfsyndrom läßt sich beispielsweise einfach mit einer Entlüftungsmaschine beseitigen. Theme Hospital ist auch kein Krankenhaus im herkömmlichen Sinn, sondern eher eine ambulante Station. Ein längerer Aufenthalt von Patienten kommt kaum vor. Demnach suchen Sie auch vergebens nach den typischen Einrichtungen so einer Anstalt. Es gibt weder Kiosk, Blumenladen noch Cafeteria. Patienten bekommen auch keine Aufenthaltsräume, und Wartezimmer scheint es in englischen Krankenhäusern nicht zu geben. So wird eben das Spital mit dem knappen Dutzend Einrichtungsgegenständen dekoriert, die zur Verfügung stehen.

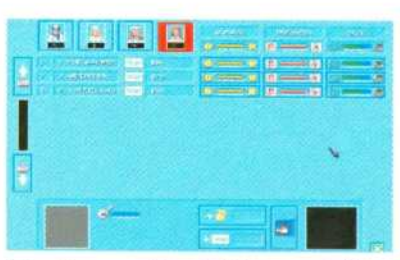
Optionsvielfalt?

Mit Begeisterung erfreute man sich bei Theme Park über die zahlreichen Möglichkeiten. Ob die Menge an Eis in der Cola oder das Salz auf den Pommes, jedes kleinste Detail ließ sich nach Belieben einstellen. Verglichen damit ist Theme Hospital geradezu optionsarm. Auf immer gleichen Grundrissen soll ein möglichst effizientes Krankenhaus entstehen. Abgesehen von der Raumplanung und



Der Eingang zum Krankenhaus: Empfang, einige Bänke, viel Grünzeug und Getränkeautomaten. Das hält die Kundschaft bei Laune.

Ausstattung sowie dem Personalbedarf hat der Spieler keine weiteren Möglichkeiten einzugreifen. In Theme Hospital wird anstelle von neuen Attraktionen an medizinischem Gerät geforscht, mit dem weitere dubiose Krankheiten diagnostiziert und behandelt werden können. Außerdem werden hin und wieder Notfälle per Hubschrauber eingeliefert und müssen in kurzer Zeit versorgt werden, ansonsten bleibt Theme Hospital aber eher langatmig.



Die Personalkartei ist nach Ärzten, Gehilfen, Empfangsdamen und Schwestern sortiert und gibt Auskunft über die Angestellten.

Gesunde Konkurrenz

Ein strenger Wettbewerb sorgt für zufriedene Kunden. Gerade im Gesundheitswesen muß dafür vielleicht an kritischen Stellen gespart werden. Zu den wichtigen Kriterien



Wir stocken das Inventar auf. Es sollten immer ausreichend Bänke, Mülleimer, Feuerlöscher und Pflanzen verfügbar sein.

WIR BAUEN UNS EIN KRANKENHAUS

Zuerst brauchen Sie natürlich einen Empfang, bei dem Ihre Patienten höflich gebeten werden, noch etwas Platz zu nehmen. Auf was? Ach ja, kaufen Sie gleich noch ein paar Bänke. Müssen Ihre Patienten nämlich stehen, verlassen sie schon bald die Anstalt und gehen zur Konkurrenz. Bei längeren Wartezeiten leisten auch Getränke-Automaten hervorragende Dienste, die Patienten bei Laune zu halten. Des weiteren überkommt einige Kunden ein höchst natürliches Bedürfnis. Allein schon aus Hygienegründen sollten Sie deshalb auch gleich die Toilette einplanen. Bei den eisigen Temperaturen im Winter dürfen Sie auch keine Heizkörper vergessen, und einige Pflanzen sorgen für frische Luft und ein angenehmes Ambiente. Patienten sind übrigens ein höchst unangenehmer Menschenschlag, die gerne ihre Umgebung in eine Mülldeponie verwandeln. Kurzerhand plazieren Sie also noch an jeder dritten Ecke einen Mülleimer. Sieht schon ganz gut aus, aber bis jetzt können Sie keinen einzigen Patienten kurieren. Sie brauchen also Räume für allgemeine Medizin, Diagnose, eine Krankenstation, Psychiatrie usw.



VERGLEICH

Natürlich bietet sich hier ein Vergleich mit Biing! an. Ganz klar hat hier Theme Hospital den Vorteil, daß die Räumlichkeiten nach eigenem Geschmack gestaltet werden können. Andererseits verbirgt sich hinter Biing! eine knallharte WiSim, die alles andere als leicht zu bewältigen ist. Ähnlich wie Theme Park ist Theme Hospital relativ simpel und weniger für WiSim-Freaks gemacht, aber damit eher für eine breitere Zielgruppe verdaulich. Gleiches trifft aber auch auf Die Siedler 2 zu, das schönere Grafiken und anspruchsvollere Unterhaltung bietet. Die technische Überlegenheit von Theme Hospital reicht aber aus, um gegenüber komplexeren, in der Darstellung dafür aber zu schlichten WiSims wie Planer 2 besser abzuschneiden.

Siedler 2	81%
Theme Park	80%
Biing!	77%
Theme Hospital	**76%**
Planer 2	75%

gehören aber neben den Finanzen unter anderem auch geheilte Kranke und deren Zufriedenheit. Es muß also rundum hohe Qualität in der Behandlung geboten werden, ansonsten haben die konkurrierenden Krankenhäuser bald die Nase vorne. Mehr Patienten sind nämlich gleichbedeutend mit höheren Einnahmen, mit denen einer Verbesserung des eigenen Angebots sowie der Vergrößerung der eigenen Anstalt nichts mehr im Wege steht. Alternativ zu den Computergegnern können Sie auch Multiplayerspiele starten. Dabei sind sowohl Spiele über Netzwerk und Modem möglich.



Hierbei handelt es sich nicht um ein Krankendiagramm, sondern die wirtschaftliche Entwicklung Ihres Krankenhauses.

Gute Besserung

An der technischen Gestaltung ähnelt das neueste Bullfrog-Spiel Theme Park doch schon sehr. In dem selbst eingerichteten Krankenhaus wuseln Ärzte, Schwestern, Hilfspersonal und Empfangsdamen umher, legen Akten ab, hören sich das Leid der Patienten an, gießen die Zimmerpflanzen und gönnen sich eine Ruhepause, die sie mit Billard oder vor dem Fernseher verbringen. Das Ganze ist putzig animiert und sehr hübsch anzusehen. Weniger glorreich muß die Hintergrundmusik eingestuft werden. Hier fehlt es an Abwechslung, die Musikstücke sind einfach zu kurz, und es wird immer wieder das gleiche abgespielt. Viel besser gestaltet ist die Sprachausgabe. Im Stil von Durchsagen, wie „Doktor Hyde bitte in die Psychatrie" oder „eine Schwester zur Medikamentausgabe" wird das aktuelle Geschehen kommentiert. Ein paar humoristische Einlagen lockern das Ganze auf, allerdings lacht jeder auch nur einmal, wenn die Patienten gebeten werden, die Toiletten zu benutzen oder das Scheckheft bereitzuhalten. Vorbildlich ist die Steuerung gelöst. Intuitiv mit der Maus läßt sich alles nach Wunsch einstellen, ohne daß zuvor ein Handbuch studiert werden müßte. Weiterhin stellt ein kurzes Tutorial alle Spielfunktionen vor bzw. wird der Spieler später noch auf Mißstände in seinem Krankenhaus hingewiesen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR



» Theme Hospital mag ja ganz witzig sein, zumindest bis jeder einzelne Gag mehrfach wiederholt wurde. Auch das Einrichten der Anstalt verliert bald an Reiz, die Möglichkeiten sind zu gering und auf Dauer eintönig. Inhaltlich kann Theme Hospital es in keiner Weise mit Theme Park aufnehmen. Technisch ist es natürlich wie erwartet sehr gelungen. Auch wenn es der Hintergrundmusik an Abwechslung fehlt, macht das die Sprachausgabe wieder wett. Schade ist nur, daß Bullfrog zwar viele unterschiedliche Features eingebaut hat, die aber den Spielspaß allesamt nur relativ kurzzeitig fördern. «

KURPFUSCHER & CO.

Mit den Einrichtungen allein ist es natürlich nicht getan. Empfangsdamen begrüßen die Kunden und leiten sie zu den Behandlungsräumen weiter. Ärzte übernehmen Diagnose und Behandlung, während Krankenschwestern ihnen zur Hand gehen und für die Medikamentausgabe sorgen. Außerdem wollen die Pflanzen gegossen und tausend andere Kleinigkeiten erledigt sein, es fehlen also noch einfache Arbeiter. Als Leiter der Anstalt müssen sämtliche Angestellten vom recht knappen Arbeitsmarkt angeworben werden. Die dortige Auswahl ist teilweise nicht gerade die beste. Wer will schon faule, unfähige Mitarbeiter? Andererseits sind Löhne und Gehälter bei gewissenhafterem Personal höher. Kaum sind die ersten Arbeitnehmer im Krankenhaus angetreten, verlangen sie schon nach einem Personalraum zum Ausruhen, möglichst mit Billardtisch und Fernseher.





Gerade ist Ihr erster Patient gestorben. Der Alltag in Ihrem Krankenhaus wird durch solche Belanglosigkeiten nicht unterbrochen.



Grundlegende Einstellungen werden auf dieser Tafel getätigt. Wann werden Patienten ungeheilt nach Hause geschickt?



Wenn die geplanten Erlöse ausbleiben, kann ein Kredit helfen. Schließlich muß das Personal pünktlich bezahlt werden.

Mindestens:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 4 Sp. Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, Midi
Sprache:	deutsch	CD/HD:	165 MB/15-55 MB
Hersteller:	Bullfrog	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 78%	Sound: 70%	Genre:	Wisim

76%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Relativ simple Wirtschaftssimulation mit netter Grafik «

Oooooooops!

Gelegenheit! 100.000-Dollar-Rennmaschine an Selbstabholer, günstig, von privat.





SYNETIC The Funfactory

N.I.C.E.-PVC-Autoaufkleber für lau!

Holen Sie sich den starken PVC-Autoaufkleber „Have a N.I.C.E. day"! Schicken Sie einen frankierten und selbstadressierten Briefumschlag an nachfolgende Adresse, und der Autoaufkleber gehört Ihnen!

Selling Points GmbH
Kennwort: Oooooops
Postfach 2863
33258 Gütersloh


87%


85%



90%

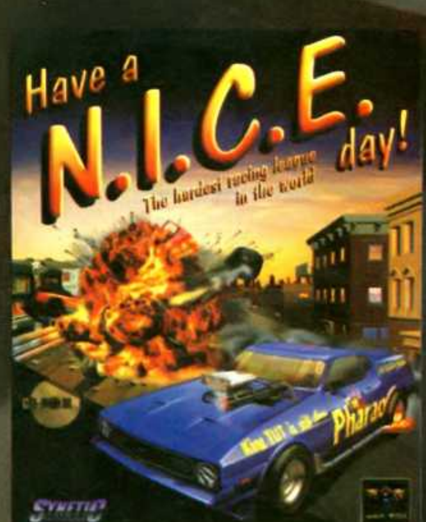
Computer Bild Qualität sehr gut

PC Player 4 von 5

GAMExpress 88%







www.magicbytes.com

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh
Im Exklusiv-Vertrieb bei Kingsoft, Aachen.

Bud Tucker

Nachdem die Freunde witziger Grafik-Adventures in letzter Zeit durch Neuerscheinungen nicht gerade verwöhnt wurden, liefert TopWare mit Bud Tucker endlich Nachschub. Bud, ein junger Pizzalieferant, hat sich als Assistent von Professor Goonhilly verdingt. Letzterer ist ein begnadeter Erfinder, der an der Konstruktion eines Vervielfachers arbeitet. Das Ding ist fast fertig, lediglich die Feuertaufe steht noch ins Haus, und die soll mit Buds Pizzen vollzogen werden. Dummerweise hat der Verbrecher Dick Tate von dem Experiment Wind bekommen - er entführt den Professor samt Maschine kurzerhand, und Buds Aufgabe besteht nun darin, Tate das Handwerk zu legen und Goonhilly zu befreien. Machen die weitgehend logischen Puzzles dieses Abenteuers noch einen ansprechenden Eindruck, so kann das Spiel in technischer Hinsicht nicht mehr überzeugen. Grafisch wird weniger geboten als in dem 1993 (!) entstandenen Day of the Tentacle, und die angeblich „brüllend komischen Dialoge" à la Simon the Sorcerer wirken einfach nur noch peinlich. Auch das an frühe LucasArts-Adventures angelehnte Interface erscheint im Zeitalter von „Point & Click" reichlich umständlich und antiquiert. Neueinsteiger finden an Bud Tuckers Eskapaden vielleicht noch Gefallen, „alte Hasen" sollten die Finger davon lassen.

Herbert Aichinger



Larry läßt grüßen: Buds frivole Begegnung in einem provinziellen Nachtclub.

Mindestens:	486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Mehrspieleroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	633 MB/8 MB
Hersteller:	Merit Studios/TopWare	Preis:	ca. DM 49,95
Grafik: 39%	Sound: 45%	Genre: Adventure	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

42%

» *Adventure-Saurier mit bemühtem Witz* «

Grid Run

Häufig machen gerade die Spiele am meisten Spaß, hinter denen eine sehr einfache Idee steckt. In Grid Run wird der von Ihnen gesteuerte SciFi-Held Axxel dazu verdonnert, gegen allerlei Aliens ein Rennen um Fähnchen auszutragen. Dabei gilt es, eine vorgegebene Anzahl von Fähnchen durch Berührung zu markieren, bevor dies dem Gegner gelingt. Das Problem bei der Sache ist, daß immer nur einer der beiden Konkurrenten in der Lage ist, Fähnchen in seiner Farbe zu kennzeichnen. Will der andere sein Soll erfüllen, muß er erst den Gegner berühren und so von ihm das Recht zum Fahnensammeln übernehmen. Hilfreich sind bei diesem Wettlauf Teleportfelder, mit denen man sich blitzschnell in andere Bereiche des „Labyrinths" beamen kann, sowie Feuergeschosse und diverse Zaubersprüche zur Demoralisierung des Kontrahenten. Auch die Baufunktion hat einen wichtigen Stellenwert, denn manche Fahnen lassen sich erst erreichen, wenn man sich eine Brücke zwischen den beiden Plattformen gezaubert hat. Wer alleine spielt, kann sich durch 57 Runden in 16 Welten kämpfen, während im spaßigeren Zwei-Spieler-Modus auf dem horizontal geteilten Bildschirm 28 Levels zur Verfügung stehen. Grafisch macht Grid Run mit seinem unzeitgemäßen VGA-Modus nicht viel her, während der knackig-funkige Soundtrack durchaus zum Weiterspielen animieren kann.

Herbert Aichinger



Schnelle Reaktionen sind bei der Fähnchen-Jagd auf der Labyrinth-Matrix vonnöten.

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC		
Handbuch:	englisch	Technik:	VGA, SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	66 MB/10 MB
Hersteller:	Virgin/Radical Ent.	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 45%	Sound: 70%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

52%

» *Rasante Alien-Action mit veralteter Grafik* «

Slamscape

Nach einem Verkehrsunfall werden Sie Opfer eines Psycho-Experiments und müssen am Steuer eines Slamjets Ihre Ellenbogen spielen lassen. In vier „Regionen" besteht Ihre Aufgabe zunächst darin, trotz der überall lauernden tödlichen Gefahren am Leben zu bleiben - lethale Teddybären, gefräßige Metallspinnen, mit Äxten bestückte Karussells und dutzende weiterer Bedrohungen zehren von Anfang an an Ihrer Lebensenergie, wenn Sie nicht eine ungeheure Reaktionsschnelligkeit an den Tag legen und die überaus widerspenstige Steuerung Ihres Gleiters in den Griff bekommen haben. Fairerweise bieten Ihnen die Regionen jedoch auch Power-Ups, mit denen Sie Ihr Waffenarsenal aufstocken und Ihre Lebensenergie erneuern können - doch auch hier versuchen helicopterähnliche Gebilde, Ihnen die Beute mit ihren Greifarmen wieder streitig zu machen. Slamscape ist ein ausgesprochen rasantes 3D-Baller-Game, das sogar richtig Spaß machen könnte, wenn der Jet nicht permanent unkontrollierbar durch die Gegend schlingern würde, so daß Attacken auf den Gegner stets zum reinen Glücksspiel ausarten. Wie ein Betrunkener torkelt man durch die Arena und weiß vor lauter Hektik bald nicht mehr, wo oben und unten ist. Als Bonus hat Virgin drei mäßig aufregende MTV-Video-Clips der Band God lives Underwater mit auf die CD gepackt.

Herbert Aichinger



Mit seinem Polygon-Gleiter torkelt man in Schlangenlinien dem Feind entgegen.

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	391 MB/0 MB
Hersteller:	Viacom/Virgin	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 70%	Sound: 73%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

43%

» *Trunkenheitsfahrt mit Psycho-Story* «

Tom Clancy SSN • Simulation

PATRIOTENSPIEL

Tom Clancy, bekannt als Autor von Thrillern wie The Hunt for Red October, wendet sich nun auch den interaktiven Medien zu. Mit der U-Boot-Simulation SSN, seinem Erstlingswerk als Spieledesigner, wollte er sich „eine neue Welt erobern".

Die Hintergrundstory von SSN trägt in der Tat ganz eindeutig die Handschrift Clancys: Nach dem Tod von Deng Xiao Ping kommt es in China zu einem Machtkampf zwischen den alten kommunistischen Hardlinern und einer etwas gemäßigteren Fraktion. Im Zuge der Auseinandersetzungen annektieren die Erzkommunisten die Spratly Islands, um die dort vorhandenen reichen Ölvorräte für ihre Sache nutzen zu können. Als Kommandant des amerikanischen Atom-U-Boots USS Cheyenne ist es nun Ihre Aufgabe, den Kommunisten in 15 Missionen entgegenzutreten und einen dritten Weltkrieg zu verhindern.



Die täuschend echt nachempfundenen TV-News laufen fullscreen ohne das geringste Ruckeln ab.



Anhand von Text und Karte werden Sie in die Zielsetzungen Ihrer Mission eingeführt.

In das politische Szenario werden Sie durch fiktive TV-News eingeführt, die stilistisch in etwa dem gleichen, was man aus dem Golfkrieg noch von CNN in Erinnerung hat. Die Filmszenen laufen auf einem gut ausgestatteten Rechner in erstaunlicher Qualität fullscreen ohne das geringste Ruckeln ab und vermitteln einem das Gefühl, nicht mehr vor dem Computer-Monitor, sondern tatsächlich vor dem Fernseher zu sitzen.

In the name of freedom and democracy...

Nach dem Mission-Briefing dürfen Sie sich mit dem Atom-U-Boot USS Cheyenne „anfreunden", mit dem Sie ins südchinesische Meer abkommandiert werden. Absolvieren Sie zunächst einmal einen Übungseinsatz, um sich mit den Eigenheiten des Fahrzeugs vertraut zu machen. Bereits hier werden Sie bemerken, daß SSN kein simples Unterwasser-Ballerspiel ist, sondern



Die verpixelnden Explosionen in SSN sprechen eigentlich dem lauthals verkündeten Realismus-Anspruch der Spieldesigner Hohn.

größtmöglichen Realismus anstrebt - nicht umsonst zog Tom Clancy als fachkundigen Berater Douglas Littlejohns, einen ehemaligen Kommandeur der British Royal Navy, heran.

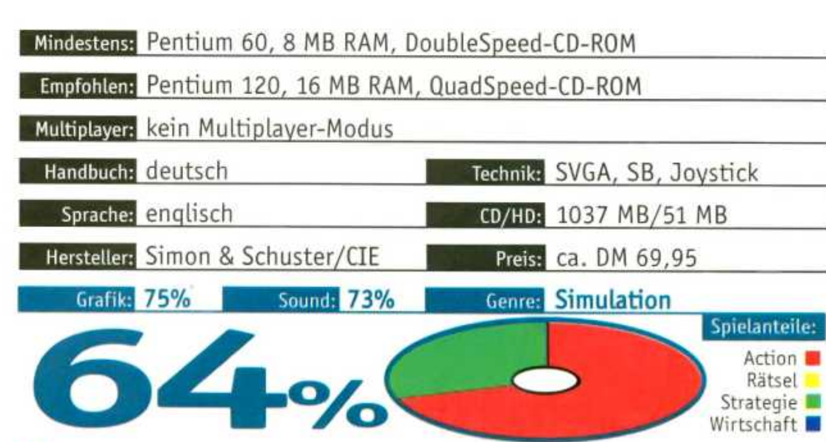
Demzufolge haben Sie es mit „intelligenten" Kontrahenten zu tun, die zielsuchende Waffen gegen Sie einsetzen, und Sie können sich vor dem Feind verstecken, indem Sie sich durch Abschalten der Motoren unhörbar machen oder in eine andere thermische Schicht abtauchen. Je weiter Sie jedoch in die Tiefen des Meeres hinabsteigen, desto höher wird der Druck, der auf Ihr U-Boot wirkt. Irgendwann vernehmen Sie dann ein deutliches „Knarzen" im Gebälk und wissen, daß es an der Zeit ist, Ballast abzuwerfen...

Sie nehmen Ihr U-Boot und die Umgebung ganz unrealistisch aus der Verfolger-Perspektive wahr. Im Gegensatz zu den Filmszenen präsentiert sich das Geschehen hier recht trist: in den wenigen Blautönen des Meeres begegnen Sie neben anderen U-Booten hie und da mal einem Wal, und das war´s dann auch fast schon. Explosionen verkommen zu unansehnlichen Pixelhaufen. Gut gelungen sind hingegen die Soundeffekte, die dank des völligen Verzichts auf Musik um so beklemmender wirken. Abgerundet wird das Programm durch einen technischen Referenzteil, der Informationen zu U-Booten, Schiffen und Waffensystemen enthält, sowie durch ein ausführliches Interview mit Clancy und Littlejohns.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Wenn man von der Spargrafik während der Missionen absieht, läßt sich an SSN aus technischer Sicht eigentlich kaum etwas bemängeln. Was mir jedoch an dem Spiel überhaupt nicht gefällt, ist Tom Clancys Szenario: unverdrossen holt dieser Mann das abgenudelte Thema der amerikanischen Kommunistenhatz wieder aus der Versenkung und wärmt so alte Feindbilder wieder auf. Angesichts der wenigen U-Boot-Simulationen, die auf dem Markt verfügbar sind, stellt SSN aber dennoch eine Bereicherung dar. Wer sich an Clancys penetrantem Patriotismus nicht stört, sollte einmal einen Blick auf dieses Programm werfen. «



Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, Joystick
Sprache:	englisch	CD/HD:	1037 MB/51 MB
Hersteller:	Simon & Schuster/CIE	Preis:	ca. DM 69,95

Grafik: 75% Sound: 73% Genre: Simulation

64%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Martialisches U-Boot-Game mit Strategie-Touch* «

Battlecruiser 3000AD • Simulation

BLINDFLUG



Planetenoberflächen wirken trotz HiRes-Modus immer noch recht pixelig. Im unteren Screen-Drittel befinden sich versteckte Displays.

Ungefähr sieben Jahre Arbeit haben Chefentwickler Derek Smart und das Team Take 2 in das ehrgeizige Unterfangen investiert, das ultimative Space-Game für den PC zu entwickeln. Daß man sich bei derartigen Mammut-Projekten leicht völlig verzetteln kann, beweist das Ergebnis ihrer Mühen.



Bald gilt es, die Tastenkombination zum Andocken zu finden...



Auch Battlecruiser bietet verschiedene Perspektiven.

Wie bereits dem Spieletitel unschwer zu entnehmen ist, befinden wir uns im Jahr 3000 nach Christi Geburt. Das stets auf Expansion bedachte Gammulanische Reich plant, sich nach und nach die gesamte Galaxie einzuverleiben. Gegen solche größenwahnsinnigen Eroberungspläne stemmt sich die Galaktische Organisation freier Welten (GALCOM), die schließlich Sie auswählt, um als Kommandeur eines gigantischen Raumkreuzers der Bedrohung entgegenzutreten. Für die heikle Mission wird Ihr Battlecruiser mit allem ausgestattet, was sich ein Raumschiff-Kapitän nur wünschen kann: Sie haben den Oberbefehl über 75 Besatzungsmitglieder, verfügen über diverse Waffensysteme und vier Abfangjäger, die Sie bei Bedarf zur Verteidigung des Hauptschiffes aussenden können. Hinzu kommen u. a. noch verschiedene Geländefahrzeuge für den Fall, daß Sie Expeditionen auf die zahlreichen Planeten unternehmen wollen, die im Battlecruiser-Universum herumschwirren.

Die Verantwortung eines Kommandanten

Nun ist es für Sie als Befehlshaber jedoch keineswegs damit getan, sich in wilden Weltraumschlachten gegen die 12 verschiedenen Alien-Rassen zur Wehr zu setzen. Es gilt auch, sich mit den banalen Problemen des Alltags herumzuschlagen: Ihre Besatzung ist nur begrenzt belastbar und braucht von Zeit zu Zeit Erholung oder gar einen Aufenthalt in der Bordklinik. Um Ihr Leben zu finanzieren, sind Sie außerdem gezwungen, Geldquellen aufzutun, sei es durch Überfälle auf Weltraum-Piraten oder durch die Ausbeutung von Rohstoffen auf den Planeten.

Befehlsdschungel

In den ersten Augenblicken wirkt Battlecruiser 3000AD sowohl optisch als auch akustisch recht eindrucksvoll, doch der positive Eindruck wird schlagartig in dem Moment zunichtegemacht, in dem man gezwungen ist, die ersten Anweisungen zur Steuerung seines Raumschiffs einzugeben. Sie werden erschlagen von einer Fülle an Menüs, die insgesamt weit mehr als 100 Tastatur-Befehle enthalten. Um die Verwirrung perfekt zu machen, hat man eine ganze Reihe von Tasten-Kombinationen in den verschiedenen Menüs auch noch doppelt mit Funktionen belegt, so daß man in diesem Spiel eigentlich auf keinen grünen Zweig kommen kann, wenn man nicht ständig mit einem Auge im Handbuch „klebt". Enttäuschend ist auch die Performance von Battlecruiser 3000AD: während Sie auf einem schnellen, üppig mit RAM ausgestatteten Rechner im Total Carnage-Modus noch um die 20 Frames pro Sekunde erzielen können, quält sich Ihr Raumschiff in der eigentlichen Simulation nicht selten mit 5 Bildern in der Sekunde durch die unendlichen Weiten.

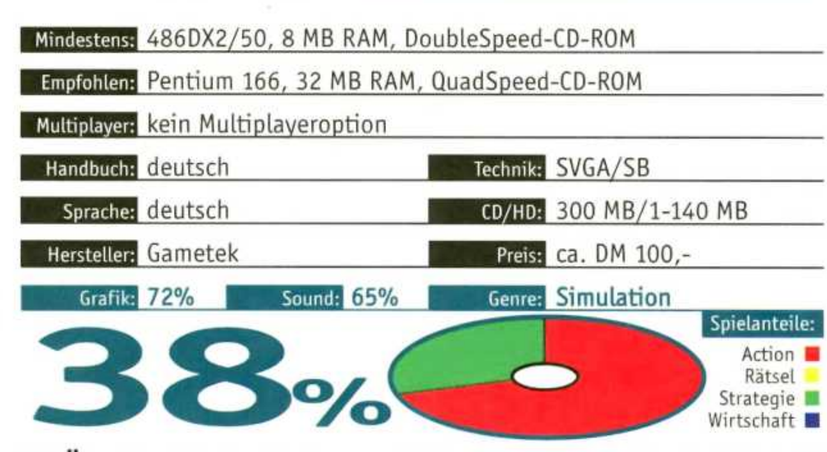
Herbert Aichinger

KOMMENTAR



» Selten fiel es mir so schwer, mich in ein Spiel hineinzufinden, wie im Falle von Battlecruiser 3000AD! Das hat nichts mehr mit guter Unterhaltung zu tun, sondern artet in harte und vor allen Dingen zähe Arbeit aus. Und sonderlich belohnt wird man für seine Mühen auch nicht: Battlecruiser glänzt durch Eintönigkeit und vermeidet konsequent jeden Überraschungseffekt, der so etwas wie Begeisterung für dieses Spiel wecken könnte. «

Mindestens:	486DX2/50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	300 MB/1-140 MB
Hersteller:	Gametek	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 72%	Sound: 65%	Genre:	Simulation

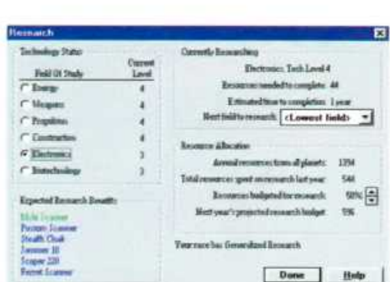


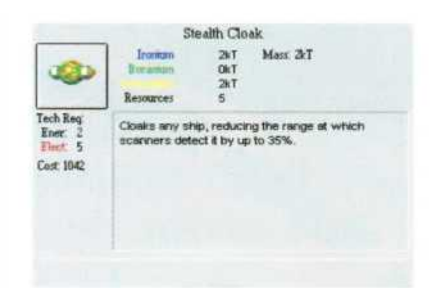
» Überfrachteter Weltraum-Koloss, mehr Arbeit als Spiel «

Master of Orion 2 hat bemerkenswert demonstriert, welche Feature-Vielfalt ein rundenbasierendes Weltraum-Strategiespiel bieten kann. Stars! von Empire geht sogar noch einen Schritt weiter und reduziert dabei Grafik und Sound auf ein absolutes Minimum. Ein Spiel für Puristen.

Stars! • Strategie

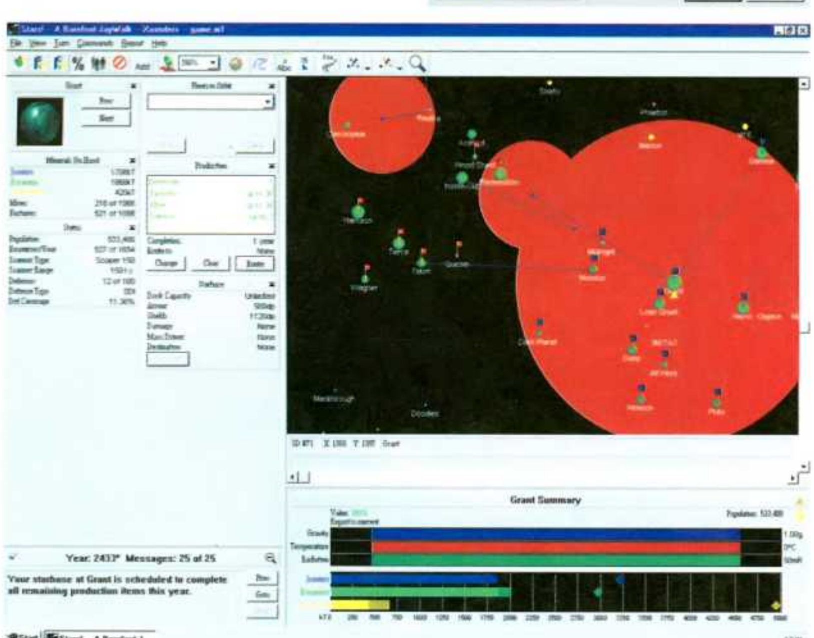
KNALLHART KALKULIERT





Klar und nüchtern präsentieren sich die einzelnen Menüs. Auf Knopfdruck lassen sich zusätzliche Infos abrufen.

Die Produktionsschlange der einzelnen Planeten erlaubt den weitgehend automatisierten Betrieb. Oben die designten Raumschiffe.



In diesem Fenster spielt sich Stars! komplett ab. Abgesehen von Icons und der Sternenkarte oben rechts wird auf Grafik verzichtet.

Gehen Sie von einem riesigen Universum mit Hunderten von Planeten aus. Ihre Zivilisation verbreitet sich wie ein Krebsgeschwür und besiedelt immer neue Welten. Schon nach kurzer Zeit verliert man den Überblick. Das ist in Stars! nicht anders, allerdings haben Sie die Möglichkeit, Großteile Ihres Imperiums automatisiert ablaufen zu lassen. Eine neue Kolonie beginnt nach einmaliger Einstellung ohne weitere Befehle sofort mit dem Ausbau der Einrichtungen. Gleichermaßen können Sie Ihren Schiffen Daueraufträge zuteilen und sie größere Gebiete patrouillieren, verminen, erkunden, dort Erze schürfen und Güter transportieren lassen. Über etwaige Probleme in der hochkomplizierten Automatisierung wird der Spieler am Anfang jeder Runde informiert.

Reich an Features?

Kolonien in Stars! können, abgesehen vom Raumschiffbau, ihre Produktion auf insgesamt nur sieben Gebäude bzw. Bereiche konzentrieren. Dafür lassen sich vorgefertigte Raumschiffschablonen selbst nach Wunsch und technischen Möglichkeiten füllen. Trotz enorm vieler unterschiedlicher Einzelteile bleibt der Spieler hier sehr eingeschränkt. Zumindest gibt es eine sehr umfangreiche Liste an Grundmodellen, von der kleinen bewaffneten Drohne bis zum Todesstern ist alles dabei. Sämtliche neuen Bestandteile müssen erst mühsam erforscht werden. Die sechs wissenschaftlichen Bereiche sind Waffen, Antrieb, Energie, Konstruktion und Biotechnologie.

Wie in Master of Orion 2 muß jedes Raumschiff einzeln entworfen werden. Erst danach läßt es sich auf Planeten mit Raumstation bauen.

Tabellarisch

Technisch besitzt Stars! den Charme einer Tabellenkalkulation. Sicherlich ist ein nüchternes Bild und optimierte Darstellung für ein so kompliziertes Strategiespiel wichtig und verfehlt hier auch keineswegs ihren Zweck. Allerdings verfügen beispielsweise M.A.X. oder Master of Orion 2 über eine durchaus ansprechende Grafik, die sich nicht wie in Stars! auf eine skizzenhafte Darstellung reduziert. Der Sound, sphärische Klänge und mittelmäßige Effekte, ist absolut mißlungen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Sie sind von Beruf Buchhalter, jonglieren leidenschaftlich gerne mit Tabellen und erstellen optimale 10-Jahrespläne in Ihrer Freizeit?! Dann ist Stars! genau das richtige für Sie. Ansonsten sollten sich selbst hartgesottene Genreliebhaber mit einem Faible für das Schlichte überlegen, ob sie eine grafische Oberfläche und guten Sound wirklich für komplett überflüssig erachten. «

Mindestens: 386er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows
Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Multiplayer: 16 Sp. Modem, Netzwerk, Internet

Handbuch:	deutsch	**Technik:**	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	**CD/HD:**	60 MB/5 MB
Hersteller:	Telstar	**Preis:**	ca. DM 70,-

Grafik: 28% **Sound:** 11% **Genre:** Strategie

68%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nur für puristische Hardcore-Strategen zu empfehlen «

Sonderangebote

Titel		Preis
Timegate Knight`s Chase	V	9,99
Fifa 95 Classic	V	14,99
Mad News + Extrablatt	V	14,99
Privateer Classic	V	14,99
Imperium Romanum	V	24,99
Air Power	V	29,99
Crusader No Remorse	V	29,99
Fantasy General	V	29,99
Fire Fight	A	29,99
MAG	V	29,99
Magic Carpet 2	V	29,99
Pinball Wizzard 2000	V	29,99
Ripper	V	29,99





Titel		Preis
Ascendency	V	33,99
Toshinden	A	33,99
Heroes Of Might and Magic	V	35,99
Need For Speed spec. Ed.	V	35,99
Abuse	V	37,99
Gene Wars	V	39,99
Rebel Assault 2	V	49,99
The Dig	V	49,99
Tie Fighter	A	49,99

VERSANDKATALOG

-über 1500 Spiele & Infos auf 96 Farbseiten!
-PC CD ROM
-Sony PSX
-Nintedndo64





KOSTENLOS UND UNVERBINDLICH ANFORDERN!

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft man beim Spezialisten!

Neuheiten

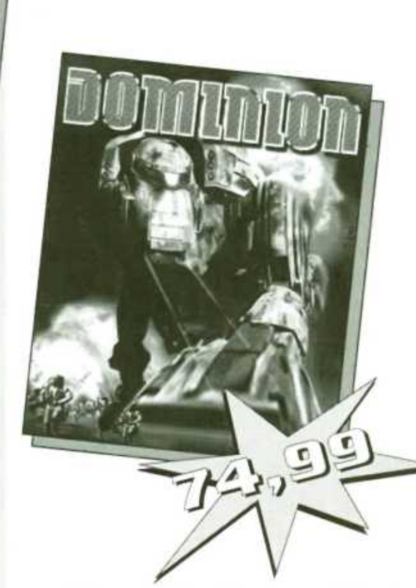


Master of Orion 2
deutsche Version

KKND V
Echtzeitstrategieknaller von EA



AKTUELLE INFOS IM INTERNET:
http://www.Versand99.com





Dominion V
Der neuste Clou von 7th Level



Kilrathi Saga V
Wing Commander 1-3 in einer Sammleredition mit verbesserter Grafik - Vollsichtmodus - auch für schnelle Rechner geeignet!

Der Versand erfolgt ausschließlich per **Nachnahme**.
Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM **9.99**DM zzgl. Zahlkartengebühr **3,-**DM. Softwarebestellungen ab **250,-**DM ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpau-schale von 20,-DM!
Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Bestellen Sie :

Versand 99 GmbH - Bergrather Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme:Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr, Sa 10.00-13.00

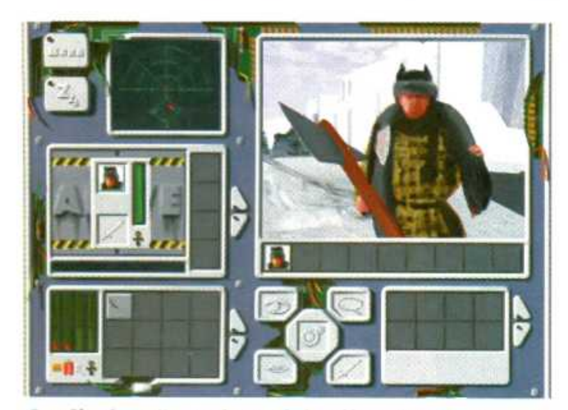
Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax :0 24 03 / 3 53 51

E-MAIL:Versand99GmbH@TOnline

Alive

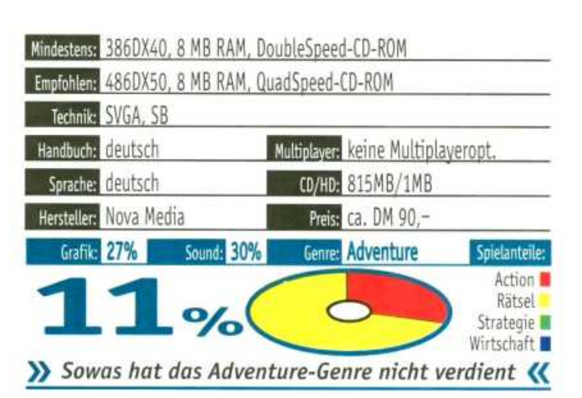
Es ist immer wieder erstaunlich, mit welchen Machwerken sich manche Entwickler ungeachtet der Konkurrenz auf den Markt trauen.



Grafisch präsentiert sich Alive durchaus „eigenwillig", wenn auch im negativen Sinne.

In Alive werden die Menschen des Jahres 2037 durch seltsame kosmische Veränderungen jenseits des Mondes beunruhigt, und diverse Sekten verbreiten schon wieder die Mär von der nahenden Apokalypse. In der Rolle des Piloten James Butterfield werden Sie mit einem Kollegen zu einem halsbrecherischen Flug zum Mond angeheuert, wo Sie dem mysteriösen Phänomen auf den Grund gehen sollen. Das Unternehmen scheitert, und Sie stürzen mit Ihrem Jet in einer Eiswelt ab. Von nun an gilt es nur noch, die eigene Haut und die Ihres Copiloten zu retten und irgendwie zur Erde zurückzukehren. Schon der grafisch und soundtechnisch mißlungene VGA-Vorspann läßt nichts Gutes erahnen, und so erweist sich auch das eigentliche Spiel als reine Zumutung: das Geschehen läuft in einem mickrigen Aktionsfenster ab, das von zahlreichen umständlich zu handhabenden Apparaturen umgeben ist. Nullkommanichts verliert man in diesem unübersichtlichen Kuddelmuddel die Orientierung. Dialoge, bei denen es einem die Schuhe auszieht, krächzende, amateurhafte Sprachausgabe und Grafiken zum Steinerweichen sind weitere „Highlights" dieses Möchtegern-Adventures. Spielspaß? Fehlanzeige!

Herbert Aichinger



Mindestens:	386DX40, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486DX50, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	815MB/1MB
Hersteller:	Nova Media	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	27%	Sound:	30%
Genre:	Adventure	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

11%

» *Sowas hat das Adventure-Genre nicht verdient* «

Safecracker

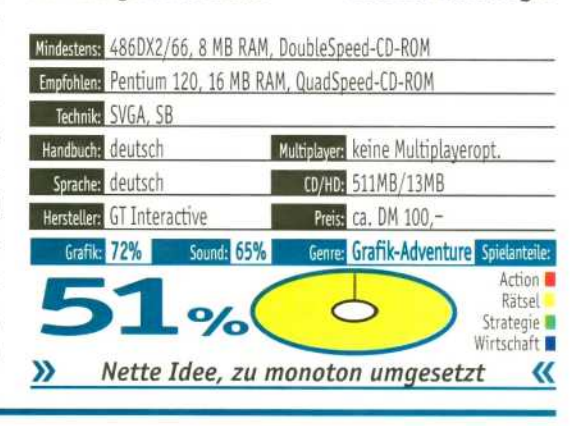
Panzerknacker ans Werk! Die junge schwedische Truppe Daydream will mit ihrem Grafik-Adventure kriminelle Energien in Ihnen freisetzen.



Quicktimes VR-Technik gestattet es, den Blick frei durch die Räume schweifen zu lassen.

Als Sicherheitsexperte haben Sie sich um einen Job bei dem renommierten Tresor-Hersteller Crabbe & Sons beworben. Um zu zeigen, daß Sie alle Tricks des Gewerbes beherrschen, brechen Sie in das Firmengebäude Ihres künftigen Arbeitgebers ein und knacken dort 35 Tresore, die alle Hinweise für die Lösung der finalen Herausforderung beinhalten: den Meister-Safe. Die Schlösser der Panzerschränke fordern Ihre ganze Kombinationsgabe, denn die Daydream-Designer haben die verschiedensten Möglichkeiten genutzt, um die Hinweise auf die Kombination des Meister-Safes so gut wie möglich vor unbefugtem Zugriff zu schützen: von Zahlen-Logeleien über die obligaten Schieberätsel bis hin zu stimmsensiblen Schlössern und Blindenschrift wird nichts ausgelassen. Auch Safecracker ist ein Myst-Abkömmling, in dem man sich durch die wunderschön gerenderten Räume einer alten Villa tastet. Dank der Verwendung von Quicktime VR kann man die 3D-Umgebung dabei aus allen erdenklichen Blickwinkeln erforschen. Leider erweist sich die im Grunde sehr witzige Spielidee als nicht tragfähig genug, um damit ein ganzes Adventure zu bestreiten, und so macht sich spätestens nach dem Knacken des zehnten Tresors allmählich Langeweile breit.

Herbert Aichinger



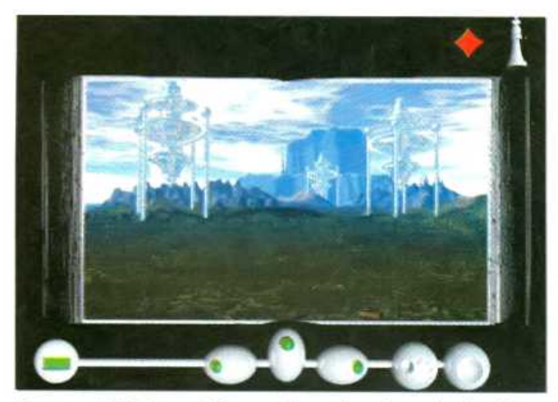
Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	511MB/13MB
Hersteller:	GT Interactive	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	72%	Sound:	65%
Genre:	Grafik-Adventure	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

51%

» *Nette Idee, zu monoton umgesetzt* «

Terra-Gon

Wie man aus Macromedia und KPT Bryce ein Grafik-Adventure im Stile von Myst strickt, zeigt uns der Designer von „Terra-Gon"



Bryce läßt grüßen: Render-Landschaften satt gibt´s in Terra-Gon zu sehen.

Das Spiel geht davon aus, daß der Halleysche Komet die Erde im Jahre 2442 aus ihrer Bahn warf. Nur Professor Oman Tempel gelang es, mit seiner Zeitmaschine dem Tod zu entrinnen. Er will nun die endgültige Zerstörung der Erde verhindern. In Terra-Gon wird laut Presse-Info „großer Wert auf die Kongenialität von Grafik, Sound und Spielidee gelegt", d. h. es sollen Spieler angesprochen werden, die ein einzigartiges, ästhetisches Programm mit ausgeklügelten Puzzles zu schätzen wissen. Leider werden die Entwickler ihrem eigenen Anspruch nicht gerecht, denn einzigartig ist Terra-Gon keineswegs. Es reiht sich vielmehr in die Unzahl von Myst-Klons ein und gehört hier noch nicht einmal zu den besten. Wie gewohnt, bewegt man sich ruckweise durch (Bryce-)Standgrafiken, die gelegentlich mit amateurhaften Spar-Animationen aufgelockert werden. Untermalt wird das Ganze von esoterisch vor sich hinwabernden Klängen und Soundeffekten, die denen aus Myst verdammt nahekommen. Auch die Machart der Rätsel ist bereits aus dem Vorbild bekannt. Letzteres verfügt immerhin über ein intuitiv bedienbares Interface, was man von Terra-Gon mit seiner konfusen Art, Spielstände zu laden, nicht gerade behaupten kann.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	510MB/0MB
Hersteller:	Modern Games	Preis:	ca. DM 79,95
Grafik:	49%	Sound:	51%
Genre:	Grafik-Adventure	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

23%

» *Adventure für geduldige Esoteriker* «

Putty Squad • Jump & Run

GEKNETET

Wer kennt sie nicht, die Knetmasse Silly Putty, die sich mit ein paar Handgriffen beinahe in jede beliebige Form bringen läßt! Bereits 1995 wurde diesem Spielzeug mit Putty Squad auf Mega Drive und SNES ein Denkmal gesetzt, und nun wurde der Jump & Run-Spaß auch für den PC konvertiert.



Vorsicht: Katzen können Zeitbomben zünden (oben)! Kisten enthalten nahrhafte Goodies für Puttys Lebensenergie (links).

Die Hintergrundgeschichte von Putty Squad ist ebenso dümmlich und überflüssig wie die der meisten Jump & Runs: Putty, ein kleiner blauer Ball aus Knetmasse, hat große Sorgen. Sein Land wurde von einer Katzen-Invasion heimgesucht, und all seine roten Knetgummi-Freunde befinden sich nun in der Gewalt der bösen Eindringlinge. Überall patrouillieren nun Aufpasser und warten nur darauf, dem armen blauen Kerlchen eins überzubraten. Putty ist jedoch bereits am Anfang des Spiels nicht ganz wehrlos, denn mit Hilfe einer blitzschnellen Transformation kann er eine Faust hervorzaubern und damit den fiesen Wachsoldaten das Lebenslicht ausblasen. Der Grund, warum sich Putty in die „Höhle des Löwen" begibt, liegt auf der Hand: er möchte seine roten Freunde möglichst unversehrt aus den Klauen seiner Widersacher befreien.

Altbekannte Zutaten

Es ist für Putty ein leichtes, in den stets mehrstöckigen Leveln von Ebene zu Ebene zu springen - höhere Distanzen kann er per Aufzug, Sprungfedern oder Teleporter überwinden. Überall stehen Kisten mit Lebensmitteln, mit deren Inhalt Putty seine Energie wieder aufstockt. Dem Einsammeln von Sternen kommt ebenfalls eine wichtige Bedeutung zu: je mehr Sterne Putty mit sich herumträgt, um so schlagkräftiger wird er und kann statt Faustschlägen z. B. auch Raketen einsetzen. Gesteuert wird das grafisch und soundtechnisch nicht sonderlich beeindruckende Spektakel über fünf frei definierbare Tasten. Nach Beendigung eines Levels wird konsolenspieltypisch ein Paßwort vergeben.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Putty Squad ist ein harmloses, leicht zu steuerndes Jump & Run-Vergnügen der unspektakulären Art. Sicherlich bieten die Levels einige witzige Ideen, wie Fallen aus Gabeln mit Bratwürsten oder die Möglichkeit, den Bauch einer Katze als Trampolin zu mißbrauchen. Nett anzusehen sind Features wie das saubere Parallaxscrolling und die niedlichen gerenderten Zwischensequenzen. Dennoch sollte man bei diesem Spiel möglichst nicht darüber spekulieren, was die Entwickler von Earthworm Jim aus der Idee mit der Knetmasse gemacht hätten. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	16 MB/15 MB
Hersteller:	System 3	Preis:	ca. DM 50,-

Grafik: 55% | Sound: 57% | Genre: Jump & Run

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

43%

» Konventioneller, anspruchsloser Renn- und Hüpfspaß «



Gleich drei Versionen des Rennspektakels POD preßt Ubi Soft auf einen Silberling. Variationen für Pentium-Rechner, MMX-Boliden und glückliche 3DFX-Besitzer erfreuen das Spielerherz. Bricht durch die 3D-Karten jetzt ein neues Zeitalter für Rennspiele an? Schnallen Sie sich an, ab geht die Post!

POD • Rennspiel

IRR(SINNS)FAHRT



Sprünge sind bei POD an der Tagesordnung. Hier erwischt unser Fahrer einen Hüpfer genau richtig und kann jetzt die Abkürzung fahren.



SVGA-Version: sehenswerte Hintergründe, 3DFX: noch detaillierter.

Was für eine Story! Der Planet Io wurde von einem Virus verseucht und muß evakuiert werden. Bis zu acht Spieler, via Netzwerk, Modem und Internet auch wahlweise menschlich, streiten sich um den letzten freien Platz im Raumschiff. Getreu dem leicht abgewandelten darwinistischen Motto „Nur der schnellste überlebt", müssen Sie sich in eines von acht futuristischen Vehikeln schwingen und insgesamt 16 verschiedene Strecken bewältigen. Wer am Ende die fixeste Gesamtzeit vorweisen kann, bekommt die lebenswichtige Fahrkarte.

Story so far

Daß POD ein Wettrennen auf Leben und Tod beinhaltet, hat Ubi Soft



POD bietet Ihnen gleich 16 Strecken mit unterschiedlichem Farblayout und abwechslungsreichem Design.

wohl auch seinen Computerfahrern mitgeteilt. Auf allen Strecken wird derart gerempelt, geschnitten und gesaust, daß Verkehrsminister Wißmann auch hier wohl bald mit der Vignette winkt. Waffen und andersartige Hilfsmittel, wie etwa bei MegaRace 2 im Einsatz, suchen Sie bei POD allerdings vergeblich. Dafür besteht hier trotz aller Unfairness bei entsprechender Fahrleistung im-



VERGLEICH

Die Pentium-Version von POD läßt sich noch am ehesten mit MegaRace 2 vergleichen, die Spielgrafik ähnelt sich sogar ein wenig. Allerdings wird bei POD mehr in Echtzeit berechnet, und das Gegnerverhalten ist keinesfalls unfair. Destruction Derby 2 wurde die träge Steuerung zum Verhängnis, Battle Race die Unübersichtlichkeit. Bei Sega Rally stimmt dagegen fast alles, nur thematisch will das Spiel nicht so ganz zum Rest passen.

Spiel	Wertung
Sega Rally	85%
POD	80%
MegaRace 2	69%
Destruction Derby 2	68%
Battle Race	59%



Uups! Das wird wohl nichts, zu wenig Schwung! Die Anzeigen am Bildschirmrand können wahlweise auch abgeschaltet werden.



Das blüht Ihnen, wenn Sie Ihren Wagen unsanft vor die Streckenbegrenzung setzen. Solche Manöver kosten Zeit und Nerven.



Die Raumflotte ist schon gestartet. Erwischen Sie noch den letzten Platz im Gleiter?

mer eine realistische Siegchance, Programmvorteile können die Computerfahrer nämlich nicht für sich in Anspruch nehmen. Die acht Fahrzeuge unterscheiden sich in den Werten für Beschleunigung, Bremsen, Bodenhaftung, Steuerung und Geschwindigkeit. Jedes Fahrzeug kann individuell auf Ihren eigenen Fahrstil angepaßt werden, dafür sorgt ein gelungener Setup-Bildschirm.

Ständiger Nachschub

Die 16 Kurse könnten abwechslungsreicher kaum sein und überzeugen auch durch eine stattliche Grundlänge. Zahlreiche Sprungschanzen, Steilkurven und miese Sackgassen lassen das Herz eines



jeden Verkehrssünders höher schlagen. Versteckte Abkürzungen, die meistens sehr exaktes Navigieren voraussetzen,und diverse Energiestraßen, die zum Reparieren der Autos herhalten müssen, lassen kaum noch Heizer-Wünsche unerfüllt. Auch die Steuerung ist durchweg gelungen, wird jedoch entscheidend von der vorhandenen Hardware beeinflußt. Beachten Sie für weitere Informationen bitte die Extrakästen. Noch eine positive Nachricht: über den Internet-Server http://www.ubisoft.fr mit deutschem Link sollen regelmäßig neue Autos und Strecken angeboten werden. Das Programm ruft dabei Ihren Internet-Zugang selbständig auf, Windows 95 macht's möglich!

Blitzsaubere Technik

Grafisch besticht vor allem die 3DFX-Version. Perspektiven-Korrektur und zahllose Texture-Filter liefern immer wieder atemberaubende Lichteffekte. Die Geschwindigkeit kommt ab einem Pentium 120 voll rüber. Die anderen Versionen sehen beileibe nicht so spektakulär aus, sorgen aber immer noch für einen guten optischen Eindruck. Bei schwächeren Rechner kann in den Fenster-Modus umgeschaltet oder Texturen können in mehreren Stufen deaktiviert werden. Mit POD ist Ubi Soft zweifellos ein großer Wurf gelungen. Besonders im Netzwerk gegen menschliche Gegner ist für wochenlangen Spielspaß gesorgt. Je besser Ihr System ausgestattet ist, desto eher sollten Sie zugreifen.

Christian Bigge

HARDWARE-TUMULTE

Mit POD wird das erste Spiel präsentiert, das gleich für drei Hardware-Konfigurationen entwickelt wurde. Die auffälligsten Unterschiede in der Spielbarkeit und die wichtigsten Hardware-Anforderungen können Sie der untenstehenden Tabelle entnehmen:

	Pentium-Version	MMX-Version	3Dfx-Version
Optimal spielbar mit:	P200	P166 MMX	P120 + 3DFX
Minimal benötigt:	P90	P166 MMX	P90 + 3DFX
dann spielbar mit:	Halbzeilenmodus, Fenster, weniger Texturen	optimal	weniger Texturen
Farbbrillanz:	gut	gut	sehr gut
Ansprechen der Steuerung:	befriedigend bis gut	gut	sehr gut

KOMMENTAR

» Der Durchbruch für die 3DFX-Karte? Pod ist neben der Beta-Version von Psygnosis' Formel 1 schon das zweite Rennspiel, daß den Kauf der neuen Hardware nahelegt. Besonders die 3DFX-Version besticht durch atemberaubende Geschwindigkeit, sehenswerte Lichteffekte und butterweiche Kontrolle der Fahrzeuge. An diese Qualität reichen die anderen Version nicht ganz heran. Durch das abwechslungsreiche Streckendesign, die guten Abstimmungsmöglichkeiten der Autos und die beispielhaften Multiplayer-Optionen reicht es aber auch hier zur Kaufempfehlung. Besonders fair, daß Ubi Soft gleich alle drei Versionen auf einem Silberling ausliefert. «

Mindestens: MMX oder P 90 mit 3DFX oder P120, 16 MB RAM, 4fach CD-ROM, Win95

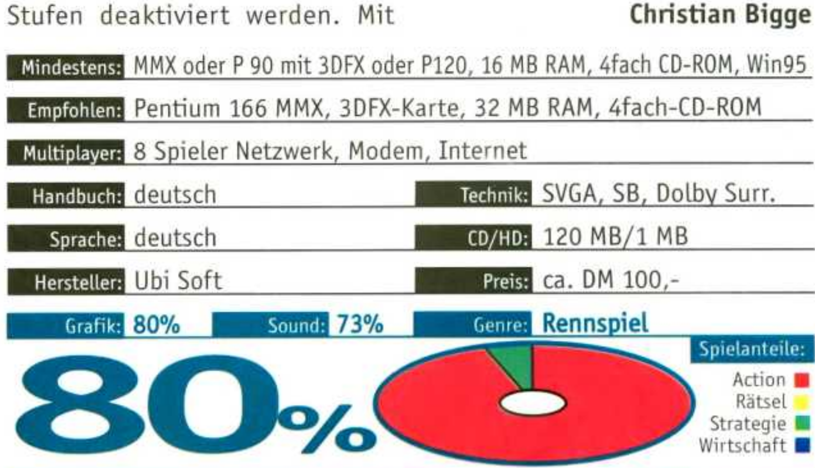
Empfohlen: Pentium 166 MMX, 3DFX-Karte, 32 MB RAM, 4fach-CD-ROM

Multiplayer: 8 Spieler Netzwerk, Modem, Internet

Handbuch: deutsch | Technik: SVGA, SB, Dolby Surr.

Sprache: deutsch | CD/HD: 120 MB/1 MB

Hersteller: Ubi Soft | Preis: ca. DM 100,-



Grafik: 80% | Sound: 73% | Genre: Rennspiel

80%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

Wertung Pentium MMX: **82%** — Grafik: 80%

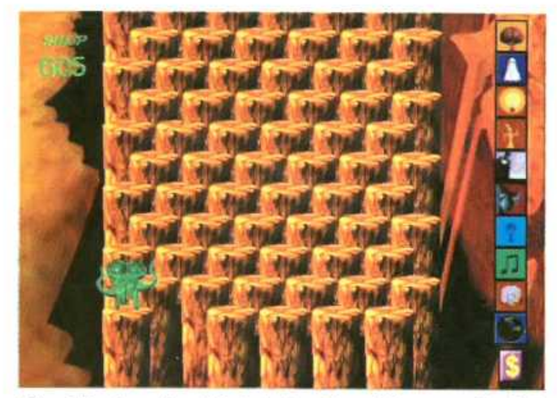
Wertung 3DFX: **87%** — Grafik: 89%

PC Action Gold

» **Dreifach schön und einmal gar brillant!** «

Mind Grind

Saßen Sie jedesmal gebannt vor dem Fernseher, wenn die legendäre ZDF-Rätselshow „Der große Preis" über den Bildschirm flimmerte?



Die Säulen der Weisheit: Ihr Alien muß sich mit seinem Wissen ganz nach oben arbeiten.

Oder sind Sie womöglich ein begeisterter „Trivial Pursuit"-Spieler? Dann gehören Sie wahrscheinlich der Zielgruppe an, die Microforum bei der Entwicklung von Mind Grind im Visier hatte. Im Rahmen einer albernen, überflüssigen SciFi-Hintergrundstory dürfen Sie Ihre Allgemeinbildung, Ihre Wahrnehmung und Ihre Kombinationsfähigkeit auf Herz und Nieren durchchecken lassen. 3.000 Fragen aus den unterschiedlichsten Wissensbereichen wurden zu diesem Zweck in einer Art mentalem „Fünfkampf" multimedial aufbereitet. Vor hinterlistigen Fangfragen sind Sie dabei ebensowenig gefeit wie vor raffinierten Sinnestäuschungen oder Aufgaben, bei denen Sie ganz tief in die Kiste Ihres längst verdrängten geographischen oder mathematischen Schulwissens greifen müssen. Im Zwei-Spieler-Modus können Sie den Denkerwettstreit auch gegen einen menschlichen Kontrahenten austragen. Leider gestaltet sich der Spielablauf trotz der Garnierung mit Filmchen und Sounds jedoch auf Dauer ziemlich monoton, und die zu beantwortenden Fragen wurden teilweise in haarsträubendem Deutsch hingeschludert. Hinzu kommen technische Schwächen: im Vollbildmodus kann man Mind Grind unter Windows nur in der Auflösung 640 x 480 ausschließlich bei 256 Farben genießen.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	558 MB/13 MB
Hersteller:	Microforum/TopWare	Preis:	ca. DM 39,95
Grafik: 45%	Sound: 52%	Genre: Geschicklichkeit	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

48%

» *Kniffliger Rätselspaß in biederer Aufmachung* «

Space Jam

Was tun die bekanntesten Comic-Helden der Warner Brothers, wenn sie auf NBA-Star Michael Jordan treffen? Basketballspielen natürlich!



Michael „Air" Jordan trifft fast jeden Korb, die Monstars aber auch.

Was bereits im Kino für Aufsehen sorgte, dürfen Sie am PC nachempfinden. Eine Horde wildgewordener Monstars sucht für einen maroden intergalaktischen Vergnügungspark neue Attraktionen. Die Wahl fällt auf die Looney Tunes, die kurzerhand entführt werden sollen. Doch Schlitzohr Bugs Bunny kann noch einen Deal aushandeln. Erst wenn die Comic-Helden in einem Basketballspiel gegen die Monstars verlieren, muß der Weg in die Knechtschaft angetreten werden. Zur Unterstützung sichert man sich als Teamcaptain die Dienste von Michael Jordan. Im Kampagnen-Modus müssen Sie mit einem bis zu dreiköpfigem Team mehrere Siege erringen. Egal ob Sie die Rebound-Künste des Leghorn oder die Wurfgenauigkeit von Kater Sylvester bevorzugen, der Spielablauf ist immer gleich öde. Ein, zwei Pässe über das SVGA-Spielfeld, Wurf, Treffer! Die Animationen der Comic-Stars gerieten arg ruckelig, von ausgeklügeltem Spieldesign keine Spur. Space Jam unterscheidet sich in nichts von anderen Arcade-Basketballereien, außer daß Sie Comic-Athleten steuern und die technische Umsetzung nach Mittelalter riecht. Da helfen auch die müden Zwischenspielchen nicht mehr, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihres Teams in den Spielpausen verbessern können. **Christian Bigge**

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, Soundblaster		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	6 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	141 MB / 45 - 141 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 80,–
Grafik: 46%	Sound: 52%	Genre: Sportspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

43%

» *Ruckel-Animationen in VGA ohne Spieltiefe* «

Tailchaser

Es ist soweit: endlich feiert ein neues Genre Premiere! Das Zeitalter von „Hop & Creep" ist angebrochen! Eigentlich dreister Etikettenschwindel, was die Entwickler von Defcom mit Tailchaser da betreiben: sie verkaufen das Programm allen Ernstes als Jump & Run, doch von dem quirligen, hektischen Spielvergnügen, das dieses Genre im allgemeinen bietet, ist in Tailchaser rein gar nichts zu spüren. Die Spielfigur schleppt sich statt dessen schwerfällig durch die grafisch - wohlwollend ausgedrückt - einfach gestalteten Levels und läßt sich gelegentlich zu einem bemühten Hopser hinreißen. Gegner haben in dieser Umgebung eher Seltenheitswert, so daß die beschauliche Ruhe des phlegmatischen Tierchens weitgehend ungestört bleibt. Auf das Feature des Parallaxscrollings, das gute Jump & Runs technisch oft besonders auszeichnet, wurde in Tailchaser komplett verzichtet, und so spielt sich das Geschehen recht eindimensional auf einer einzigen Ebene ab. Kleiner Lichtblick: Tailchaser läßt sich komplett von CD spielen. Da es inzwischen auch auf dem PC eine ganze Reihe guter bis hervorragender Jump & Runs gibt (man denke nur an die beiden Earthworm Jim-Abenteuer oder die PC-Version von Segas rasantem Igel-Hüpfspiel Sonic), sollte man beim Software-Einkauf um Tailchaser einen ganz weiten Bogen machen.



Der Verzicht auf rechenintensives Parallaxscrolling macht den lahmen Tailchaser nicht schneller.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	65 MB/0 MB
Hersteller:	Defcom	Preis:	ca. DM 80,–
Grafik: 25%	Sound: 30%	Genre: Jump & Run	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

18%

» *Hoppeln & Kriechen statt Hüpfen & Rennen* «











0221 - 240 88 00

PC Hardware

Artikel	Preis
Matrox Mystique 2MB	299,-
Miro Media 3D 2MB (TVout)	329,-
Tut Sound Pop 16 PnP	88,-
Soundblaster 16 PnP	169,-
Soundblaster 32 PnP	199,-
Soundblaster AWE64 PnP	429,-
3D-Prozessor Extern	129,-
Logitech Wingman Light	69,-
Logitech Wingman Extreme	99,-
Logitech Wingman Warrior	149,-
MSO Sidewinder Gamepad	69,-
MSO Sidewinder Joystick	99,-
Gravis Gamepad Pro	59,-
Gravis Firebird II	139,-
TM Formula T2	222,-
CH Flightstick Pro	129,-
CH Virtual Pilot Pro	189,-
Alfa Twin	39,-

Finanzierung

Wir finanzieren Softwarepakete ab einem Bestellwet von DM 500 über eine Laufzeit von 12 oder 24 Monaten - Anruf genügt!!!

PC Software

Titel	Preis
ACE VENTURA	77,-
Afterlife	88,-
Area 51	77,-
Alien Trilogy	77,-
AMOK	77,-
ANGST - Rahz´s Revenge	55,-
Baphomets Fluch	77,-
Bazooka Sue	77,-
Bedlam	77,-
C&C - Alarmstufe Rot	88,-
C&C 2 Level Alert	19,-
Civilisation 2	75,-
Comanche 3.0	77,-
Creatures	66,-
DSA III - Schatten über Riva	44,-
Daggerfall	69,-
Daytona USA	77,-
Destruction Derby II	77,-
Diablo	88,-
Dominion	77,-
Down in the Dumps	77,-
Dungeon Keeper	88,-
Die Siedler 2	77,-
Die Siedler - Mission Disk	33,-
Discworld 2	88,-
Ecstatica 2	77,-
FIFA Soccer 97	77,-
Flight Simulator 6.0	99,-
Formel I	77,-

PC Software

Titel	Preis
Formula I Grand Prix II	99,-
Grand Prix Manager II	88,-
Have a N.I.C.E. Day	77,-
Heroes of Might&Magig II	99,-
HUGO IV	69,-
Hunter Hunted	79,-
Indycar Racing II	29,-
International Moto X	77,-
Jedi Knight	88,-
KKND	66,-
Kyrandia 3 (White Label)	22,-
Leisure Suit Larry 7	77,-
Lighthouse	88,-
Lords of Realm II	88,-
NFL '97	88,-
Magic The Gathering	88,-
M.A.X.	69,-
Meridian 59	88,-
MDK	88,-
Mechwarrior II - Mercenaries	88,-
Monster Truck Madness	77,-
Nascar Racing 2	88,-
NBA Full Court Press	88,-
NBA Life 97	77,-
Need for Speed 2	88,-
NHL Hockey 97	88,-
Nemesis: The Wizardry Adevnture	88,-
Net Zone	88,-
Pandorra Akte	77,-

PC Software

Titel	Preis
Panzer Dragoon	77,-
PC-Games Cheat 2	29,-
Phantasmagoria II	88,-
Pinball 95	39,-
Rally Racing 97	59,-
RAMA - Rendevous im Weltraum	77,-
Realm of the Haunting	88,-
Risiko	77,-
SEGA Rally	77,-
SIM CITY 2000 (Trybrid)	99,-
SIM CITY CLASSIC - (White Label)	22,-
SIM Copter	79,-
Super EF 2000	89,-
Stadt der verl. Kinder	77,-
Star General	79,-
Terminator Sky Net	49,-
The Crow-City of Angels	99,-
The Darkening	77,-
The Neverhood Chronicles	88,-
TIMELAPSE	99,-
Tunnel B1	77,-
Tomb Raider	77,-
Virtua Cop	77,-
WarCraft I	22,-
WarCraft II	88,-
Wipe Out 2097	77,-
X-Wing v.s. Tie Fighter	77,-
"Z"	77,-



Die Netzwerkparty geht weiter!!!
- NETWORX -

Ring frei für die 2. Runde!!! Am 6. April vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Kölns tiefen Gewölbekellern.. Neue Gefechte gegen die unberechenbare HI (human intelligence) suchen ihre Opfer - such Dir doch auch eins.... Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht gegen bis zu 199 HI´s in C&C2, Diablo, M.A.X, WC2, usw...........!!! Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, sowie der ein oder andere Ideen- und Gedankenaustausch, mit Redakteuren der verschiedenen Magazine sollten dabei natürlich nicht fehlen!!!

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

* **Softwarepräsentation**
  - **auf 3 Großbild-Leinwänden**
  - **mit GlasTron-3D-Visier**
  - **auf Demo-Displays**
* **Internet-Terminals**

Sim Golf

GRÜNE ÖDNIS

Golfsimulationen gehören zu den Computer-Spielen der ersten Stunde und wurden im Laufe der Zeit immer perfekter. Mit Maxis wagt sich ein Newcomer in die Welt des weißen Balles, mit dem Ziel, am Thron der Genre-Giganten Links LS und PGA Tour Golf zu sägen. Ein Versuch, der leider nur als mißlungen bezeichnet werden kann.

Dabei wurden Sim Golf gleich sieben Kurse mit auf den Weg gegeben, ein Platz-Editor gar noch draufgepackt. Auch an die Multiplayer-Option via Netzwerk und Modem hat man gedacht, mit Hilfe des Player-Editors dürfen Sie Ihren menschlichen Dreschflegel zusammenbasteln und die üblichen Spielmodi müßten auch auf dem Platz für Abwechslung sorgen. Was kann da also noch schiefgehen? Leider einiges! Daß der weiße Sport nicht eben zu den actionlastigsten zählt, hat man sowohl bei Access als auch bei EA Sports erkannt. Links LS und PGA Tour Golf versuchen, dieses Manko durch beeindruckende Platzdarstellungen (beide), Original-Kurse (beide) und einen motivierenden Turnier-Modus (PGA) auszugleichen. In allen drei Punkten muß Sim Golf passen. Die sieben Kurse ähneln sich sowohl in puncto Design als auch in der Farbgebung zu sehr. Einen Pluspunkt verdient sich Maxis aber durch die innovative Steuerung. Zwar steht optional auch das bekannte „Swing-O-Meter" zur Wahl, Sie können den tückischen Golfball aber auch durch koordinierte Maus-Schubser vorantreiben. Das funktioniert nach einigen Übungsminuten ordentlich, auch wenn die meisten Schläge im Vergleich zur herkömmlichen Methode etwas an Länge einbüßen.


Zunächst Tristesse in Grün, doch schon bald können Sie mit Hilfe des Platz-Editors abwechslungsreichere Kurse bauen als sie in Sim Golf enthalten sind.

Weniger wäre hier mehr

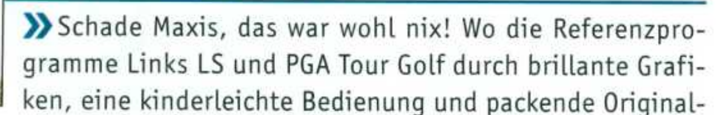
Mit Hilfe von Icons am linken Bildrand steuern Sie alle sonstigen Programmfunktionen. Auf automatisierte Anzeigefunktionen, wie etwa die eigenständige Einblendung des Höhengitters in Lochnähe, müssen Sie aber verzichten. Dafür können Sie Ihren Bildschirm genreüblich mit den wichtigsten Fenstern zupflastern. Der Spielablauf gestaltete sich mit unserem Testrechner, einem Pentium 166 mit 32 MB RAM, überraschend zäh, aufgrund der tristen Grafik doch verwunderlich. Ärgerlich auch die Zielvorrichtung für die Schläge: anhand der gepunkteten Linie lassen sich Entfernungen nur sehr schwer abschätzen. Der Kurs-Editor mit dem Charme einer Excel-Tabelle erfordert zwar etwas Einarbeitungszeit, erlaubt dann aber abwechslungsreiche Platzkreationen. Insgesamt bietet Sim Golf eine Fülle lobenswerter Optionen, aufgrund der angesprochenen Designschwächen aber leider keinen dauerhaften Spielspaß.

Christian Bigge



So detailliert wie bei der Auswahl des Spielmodus hätte man sich alle Kursgrafiken gewünscht.


Ein typischer Spielbildschirm: links die Iconleiste, im großen Fenster die Abschlagsituation samt „Mouseswing"-Anzeige, daneben und darunter die wichtigsten Zusatz-Fenster.



KOMMENTAR

» Schade Maxis, das war wohl nix! Wo die Referenzprogramme Links LS und PGA Tour Golf durch brillante Grafiken, eine kinderleichte Bedienung und packende Original-Kurse glänzen, setzen die Sim-Spezialisten auf das monotone Grün langweiliger Terrains und fitzelige Icon-Wurschtelei. Die immensen Hardware-Anforderungen sind für eine Golfsimulation fast eine Frechheit, zumal sie durch das Gebotene kaum gerechtfertigt erscheinen. Da kann selbst der Innovationsbonus für die neuartige und recht gelungene Maussteuerung die Wertung nicht mehr retten. «

Mindestens:	486DX2/66, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk/2 Spieler Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	320 MB/50 MB
Hersteller:	Telstar	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 48%	Sound: 38%	Genre:	Sportspiel

49%

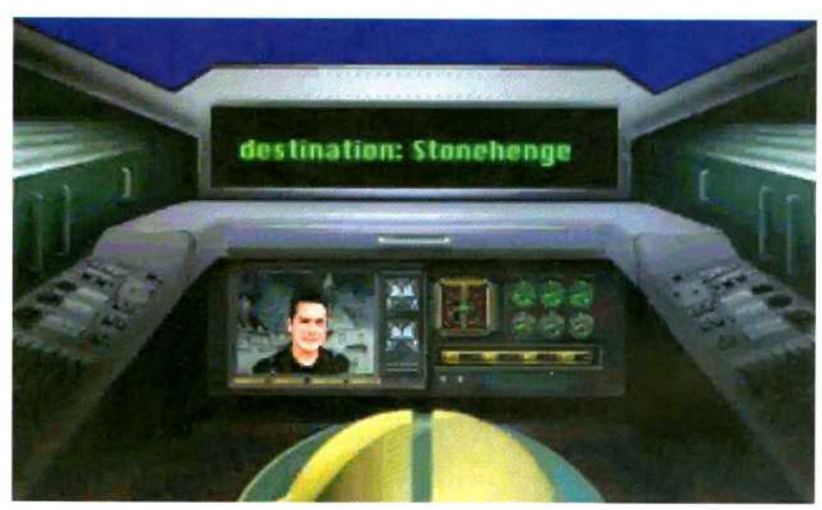
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Trotz „Mouseswing" kein Schwung. Farblos, langsam. «

Operation Hurricane • Adventure

STURMWARNUNG

Auch in unseren Breiten haben verheerende Hochwasser und Sturmkatastrophen seit einigen Jahren deutlich zugenommen. Machen Wissenschaftler dafür vornehmlich den Raubbau des Menschen an der Natur verantwortlich, so finden die Designer von Discovery Channel Multimedia eine gänzlich andere Erklärung.



Der Düsenjet gehört zu Ihrem wichtigsten Handwerkszeug: mit ihm ist man an den Katastrophenherden stets blitzschnell zur Stelle.

Stellen Sie sich vor, Sie lassen sich von der allabendlichen Nachrichtensendung berieseln und sehen dem abschließenden Wetterbericht recht gelangweilt entgegen. Doch plötzlich schrecken Sie auf: die Stimme des TV-Wetterfroschs überschlägt sich, und er schreit den Zuschauern seine Welteroberungspläne ins Gesicht...

Genau das ist die Ausgangssituation des Adventures Operation Hurricane, in dem der „Weatherman" sich die Erde durch einen meteorologischen Amoklauf untertan machen will. Ferngesteuerte Tornados hinterlassen verwüstete Städte, die Polkappen schmelzen und der Amazonas gefriert - nur die jungen Umweltkrieger des TEAM XTREME haben noch nicht resigniert und nehmen den Kampf gegen Weatherman auf.

Spannung mit Lerneffekt

Auf den ersten Blick sieht Operation Hurricane wie ein weiterer Myst-Klon aus: hübsch gerenderte, beinahe photorealistische Bilder, durch die man sich auf Mausklick schrittweise weiterbewegt. Als einzige Unterschiede fallen zunächst die ausgedehnten, aber grobpixeligen Videosequenzen und das flüssige Rundum-Scrolling der Spielelandschaft auf. Nach den ersten Rätseln zeigt Operation Hurricane dann sein ganz eigenes Gesicht: man repariert einen kleinen Roboter, der frappant an R2D2 erinnert, und hat fortan auf dessen Wissens-Datenbank Zugriff, die einen mit wichtigen Fakten zum Thema Wetter versorgt. Man erfährt etwas über die Entstehung von Wirbelstürmen, Wolkenformationen und vieles mehr. Erfreulich an dieser Datenbank ist, daß sie nicht nur Beiwerk bleibt, sondern zur Lösung der Adventure-Puzzles intensiv genutzt werden muß. Nur wer z. B. über den Einfluß der Sonne auf unser Wetter Bescheid weiß, wird in das Hauptquartier des TEAM XTREME Einlaß finden.

Leichte Brise

Die Rätselnüsse, die man in Operation Hurricane zu knacken hat, sind auch für Einsteiger und jüngere Spieler leicht zu meistern, zumal man durch Text-Messages stets mit nützlichen Hinweisen zur weiteren Vorgehensweise versorgt wird. Zunächst gilt es natürlich, das Terrain nach Gegenständen abzugrasen, die man seinem Inventory einverleiben kann. Danach kann man an die eigentliche Aufgabenlösung herangehen - da immer nur eine überschaubare Anzahl an Items zur Verfügung steht und deren Einsatz jederzeit logisch nachvollziehbar bleibt, ist ein flüssiger Spielablauf ohne Frust sichergestellt.



Eine Datenbank klärt über alles auf, was mit Wetter zu tun hat.



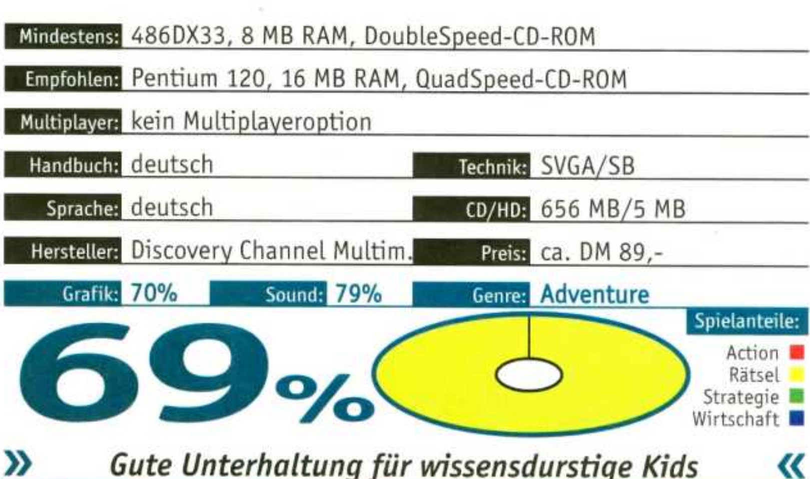
Stonehenge hat zur Zeit in PC-Spielen Hochkonjunktur.

Technisch hinterläßt Operation Hurricane einen sehr soliden Eindruck. Mit der Maus hat man über das durchdachte Interface jederzeit blitzschnell Zugriff auf alle Funktionen. Die ansprechende Grafik gewinnt durch den fetzigen, glasklaren Soundtrack noch enorm an Atmosphäre, und auch die deutsche Lokalisierung der Sprachausgabe kann rundum überzeugen. Zu bemängeln sind lediglich die langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Szenen und die Save-Funktion, die nur das Abspeichern nach einer abgeschlossenen Episode erlaubt.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» In Operation Hurricane hat ein amerikanisches Entwicklerteam wieder einmal fertiggebracht, was den Deutschen nach wie vor gewaltige Schwierigkeiten bereitet: enorm spannende Wissensvermittlung ohne erhobenen pädagogischen Zeigefinger! Als astreines Adventure läßt sich dieses Programm demnach kaum bezeichnen, dazu ist der Edutainment-Anteil zu groß und der Schwierigkeitsgrad der Puzzles zu niedrig. Jungen, vielseitig interessierten Einsteigern in die Welt der Computer-Games kann man das (nahezu gewaltfreie) Programm guten Gewissens empfehlen. «



Mindestens:	486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	656 MB/5 MB
Hersteller:	Discovery Channel Multim.	Preis:	ca. DM 89,-

Grafik: 70% | Sound: 79% | Genre: Adventure

69%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gute Unterhaltung für wissensdurstige Kids «

Flip Out • Denkspiel

DREHWURM

Gametek sorgt sich um die grauen Zellen der Computerspieler. Nach dem ultra-komplexen Battlecruiser wird noch in diesem Monat ein kleines Denkspiel nachgeschoben. Diesmal dürfen Sie Ihre Kombinationsgabe aber tatsächlich dem Spiel zugutekommen lassen, da die Tastaturbedienung zum Glück kinderleicht ausgefallen ist.



Am Mount Rushmore müssen Sie die in fünf Scheiben geschnittenen Präsidentenköpfe wieder richtig anordnen. Verwirrend!

Von Flip Out selbst kann man das allerdings nicht behaupten, dabei klingt alles zunächst so einfach. Verschiedene Farbplättchen, die auf einem schachbrettartigen Untergrund lagern, werden wild durcheinandergewirbelt und müssen wieder korrekt angeordnet werden. Falsch postierte Plättchen lassen sich dazu durch einen Druck auf die STRG-Taste in die Luft katapultieren, und werden automatisch auf dem nächsten freien Feld plaziert. Leider gibt es jedoch in jedem Level einen Störenfried, der nirgendwo so recht hinpassen will. Also befinden sich definitiv immer gleich zwei Plättchen in der Luft. Wird nicht rechtzeitig ein neues Feld freigeräumt, gibt es unweigerlich Bruch, und Sie dürfen den Level von vorn beginnen. Doch keine Sorge, die relativ einfachen geometrischen Muster des Anfänger-Levels sind leicht zu bewältigen und garantieren einen raschen Einstieg in das neuartige Spielprinzip. Später wird's dann allerdings anspruchsvoller. Zahlreiche Variationen des Spielprinzips sorgen immer wieder für neue Herausforderungen. Die durcheinandergewürfelten Präsidenten-Gesichter am Mount Rushmore wollen wieder geordnet werden oder Aliens müssen auf Wasserfontänen herumgespritzt werden.



Die ollen Steinköpfe schließen regelmäßig ihr Maul und blockieren dann die Farbplättchen. Währenddessen müssen Sie sortieren.

Der Solitär-Ersatz

Die einzelnen Levels werden stets auf einer Bildschirmseite dargestellt und zweckgerecht animiert. Unzählige Continues halten den Frustfaktor auf einem geringen Niveau, sorgen aber auch dafür, daß die über 80 Knobeleien im normalen Schwierigkeitsgrad recht rasch durchgespielt sind. Die Hintergrundmusik wurde zwar nicht von Andrew Lloyd Webber komponiert, nervt aber auch nicht allzu arg. Unterm Strich ist Flip Out genau das richtige für eine ausgedehnte Kaffee- oder Mittagspause.

Christian Bigge

KOMMENTAR

*» Die Mixtur aus Gehirnakrobatik und Geschicklichkeitsübung ist Gametek durchaus gelungen. Für das erfrischend andere Spielprinzip gibt's sowieso einen Innovations-Gum*mipunkt. Wenn Sie sich auch einmal an den einfacheren Dingen des PC-Lebens erfreuen, Solitär schon immer mochten und sich so richtig in Kniffeleien festbeißen können, greifen Sie hier bestimmt nicht daneben, zumal Flip Out zu einem fairen Preis angeboten wird. «*

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB/GM
Sprache:	englisch	CD/HD:	103 MB/0-2 MB
Hersteller:	Gametek	Preis:	ca. DM 50,-
Grafik:	58%	Sound:	50%
Genre:	Denkspiel		

70%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Für Hirnakrobaten eine willkommene Abwechslung «



Zuweilen gilt es, Gebäude nicht in die Luft zu jagen, sondern sie zum eigenen Vorteil zu nutzen.

G-Nome • Action

STAHL-KOLOSSE

Nach zwei erfolgreichen Monty Python-„Spielen" und mehreren gelungenen Abstechern in den Edutainment-Bereich wagt 7th Level nun einen ersten Vorstoß in den bereits dicht bevölkerten Action-Sektor. Wer hier bestehen will, muß schon etwas Besonderes vorweisen können, und es sieht ganz danach aus, daß sich die kleine amerikanische Firma unter all den etablierten Giganten ihren festen Platz erobern wird.

Glaubt man den Designern von 7th Level, wird es die Menschen im Jahre 2225 auf den Planeten Ruhelen verschlagen haben. Doch auch dort finden sie keinen Frieden - die Scorps bereiten ihnen mit ihren Macht- und Gebietsansprüchen andauernd Magenschmerzen. Wie seinerzeit auf der Erde, kommt es auch auf Ruhelen zunächst zu einem Kalten Krieg, der von stetigem Wettrüsten gekennzeichnet ist. Eines Tages gelingt es den Scorps, die ultimative Bio-Waffe zu entwickeln - den G-Nome. Als die Menschen Wind von der Sache bekommen, schicken sie den Sergeanten Joshua Gant in das Himmelfahrtskommando, den G-Nome ausfindig zu machen und zu erobern.

Der Auftrag

Natürlich muß sich Gant nicht völlig schutzlos den Feindseligkeiten der Scorps und ihrer Clans ausliefern. Ihm stehen mehrere schwerbewaffnete Kampfmaschinen zur Verfügung, die ihm je nach Art der Teil-Mission zugewiesen werden. Die metallischen, HAWCS (Heavy Armor Weapon Chassis) genannten Ungetüme wirken auf den ersten Blick recht schwerfällig. Sie bieten jedoch mit ihrer schweren Panzerung genau den Schutz, den man vor den aggressiven Scorps-Attacken braucht. Auch die Bewaffnung legt eine beachtliche Durchschlagskraft an den Tag. Dennoch weiß Gant, daß er sich mit den HAWCS nicht blindlings ins gegnerische Revier stürzen darf - die Kampfkolosse haben nämlich durchaus ihre Achillesfersen und verfügen nicht über unbegrenzte Feuerkraft. Taktisch vorgehen heißt die Devise, das Verhalten des Feindes studieren und für sich nutzbar machen. Außerdem empfiehlt es sich nicht in jedem Fall, die gegnerische Kriegsmaschinerie einfach in die Luft zu jagen - oft hat man mehr davon, lediglich die Besatzung „auszuräuchern" und anschließend nach und nach die Mechs des Kontrahenten zu übernehmen. Zuweilen sieht sich Grant auch gezwungen, den schützenden HAWCS zu verlassen und sich beispielsweise per Maschinengewehr gegen Feinde zur Wehr zu setzen. Bei solchen Aktionen ist besondere Vorsicht geboten: entgeht Gant nämlich ein heranstampfender Mech, kann es durchaus passieren, daß er von dessen „Füßen" zermalmt wird.

Ihre Aufgaben beschränken sich in G-Nome jedoch nicht ausschließlich auf die Vernichtung von Geg-

Da kann einem schon angst und bange werden, wenn man in seinem Cockpit einen bedrohlichen Mech der Scorps heranmarschieren sieht.





Die Bodendarstellung ist leider reichlich pixelig ausgefallen.

nern. Zuweilen müssen Sie Klappbrücken bedienen, Codes knacken oder bei gegnerischen Einheiten den Selbstzerstörungsmechanismus aktivieren.

Typisches Mech-Spektakel?

Eines der herausragendsten Merkmale traditioneller Mech-Programme ist die Möglichkeit, seine Kampfkolosse bis in alle Einzelheiten zu konfigurieren. Zeigte sich in dieser Hinsicht schon Interplays vor kurzem erschienenes Shattered Steel recht spartanisch, so verzichtet G-Nome sogar völlig auf derartige Features. Je nach Aufgabe bekommt der Spieler seinen Mech fix und fertig gerüstet vor die Nase gesetzt. Dirigieren kann man den HAWCS in drei Schwierigkeitsgraden mit Tastatur, Maus oder Joystick. Richtungsänderungen und Blicke nach oben oder unten geben Sie mit dem Ziffernblock vor und nutzen die danebenliegenden +/—Tasten zum Beschleunigen oder Abbremsen. Alle weitergehenden Aktionen benötigen beim (glücklicherweise individuell veränderbaren) Standard-Setup eine gewisse Einarbeitungszeit, denn die zahlreichen dazu nötigen Befehle wurden kreuz und quer über die Tastatur verteilt, so daß man gerade in hektischen Situationen gelegentlich „danebenlangt". Hat man sich die Kommandos jedoch in den drei gut strukturierten Trainings-Missionen ein für allemal angeeignet, kann man den Mech äußerst genau über das Terrain bewegen, und selbst die entferntesten Ziele lassen sich pixelgenau anvisieren. Das ist wichtig, denn man sollte stets aus der größtmöglichen Entfernung agieren, um keine „schlafenden Hunde" zu wecken, die einen dann nullkommanichts zu Kleinholz verarbeiten würden.



Eine Datenbank informiert detailliert über die Einheiten.

Die Hülle des HAWCS

Vom graphischen Aspekt her präsentiert sich G-Nome „durchwachsen". Während die Szenarien selbst eher unspektakulär kahl und pixelig wirken, bleibt die Darstellung von anderen Mechs auch im Nahbereich noch ausreichend detailliert. Bewegungen laufen im allgemeinen sehr flüssig ab, was die Entwickler aber angesichts der träge vor sich hinstapfenden Mechs vor keine allzugroßen Probleme gestellt haben dürfte.
Untermalt wird das Geschehen von einem bombastischen Orchester-Soundtrack, der mehr als einmal deutliche Anklänge an John Williams´ Star Wars-Partitur vernehmen läßt, und sehr guten Soundeffekten, die sogar die Schwerfälligkeit vermitteln, mit denen der HAWCS beim Laufen von einem Bein aufs andere wechselt. Die Sprachausgabe der getesteten englischen Version erwies sich teilweise als etwas schwammig und schwer verständlich - schade, daß man auf eine Untertitel-Funktion verzichtet hat, die dieses Problem hätte abschwächen können. Pluspunkte sammelt G-Nome jedoch wieder bei den Multiplayer-Features: vom Head-to-Head-Game via serielle Schnittstelle oder Modem über Internet-Battles bis hin zum Acht-Spieler-Modus im IPX-Netzwerk ist alles möglich.

Herbert Aichinger



Die Außenansicht des HAWCS ist zwar schön anzuschauen, aber spielerisch völlig unbrauchbar, da man so schlecht zielen kann.



Hat man einen gegnerischen Mech endgültig vernichtet, wird man mit ansehnlichen Explosionseffekten belohnt.

VERGLEICH



Obwohl G-Nome durchaus seine Qualitäten hat, kann es nicht ganz mit den etablierten Mech-Games mithalten. Mechwarrior 2 bietet dem User mehr Flexibilität, da er sich seinen Mech individuell konfigurieren kann. Selbst das sehr action-orientierte Shattered Steel verfügt über eine solche Option und wartet außerdem mit den interessanteren Gegnern auf. Das strategische Element von G-Nome bringt aufgrund der mäßigen Gegner-Intelligenz auch nicht den erwünschten innovativen Kick.

Mechwarrior 2 .... 85%
Shattered Steel 82%
G-Nome 74%

KOMMENTAR

» Ob man nun Mechwarrior, Earthsiege, Shattered Steel oder G-Nome bevorzugt, ist überwiegend eine Frage des persönlichen Geschmacks. Mir persönlich gefällt nach wie vor das technisch brillante, actiongeladene Shattered Steel am besten. Reizvoll an G-Nome ist in erster Linie die strategische Komponente, während Innovationen wie das Aussteigen aus dem Mech für das Spiel keinen echten Gewinn darstellen. Sicherlich ist G-Nome ein unterhaltsames Programm, das Nonplusultra des Mech-Genres hat 7th Level damit jedoch nicht auf den Markt gebracht. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	bis zu 8 Spieler Netz		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	300 MB/1-140 MB
Hersteller:	7th Level	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 72%	Sound: 83%	Genre:	Action

74%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Passables Mech-Spektakel nicht nur zum Ballern** «

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 4/97

SIE HABEN FRAGEN, PROBLEME ODER WOLLEN TIPS&TRICKS? BITTE BEACHTEN SIE DIE TELEFONNUMMERN AUF SEITE 22

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw),

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Die PC Action 05/97 erscheint am 16. April 1997

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH
Titel PC Action
© Westwood Studios, LucasArts

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Telefon: 09 11/9 68 32 - 0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/9 68 32-19
Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 103.748 Exemplare

CD-INHALT HERAUSTRENNEN UND SAMMELN



Auf die Anfragen vieler Leser hin erscheint PC ACTION ab sofort auch wieder mit Vollversion. Allerdings ist das, wie schon mehrfach erklärt, nur zu einem höheren Verkaufspreis möglich. Sie sollten also in Zukunft drei Versionen von PC ACTION an ihrem Kiosk vorfinden: Ohne Cover-CD, mit regulärer Cover-CD wie bisher gehabt und neuerdings mit Cover-CD plus Vollversion. Damit hoffen wir, Ihre Wünsche gezielter befriedigen zu können. Falls Sie weitere Anregungen, Verbesserungsvorschläge oder Kritik zu Magazin oder CD haben, schreiben Sie uns bitte einen Leserbrief (ab dieser Ausgabe auch als Brief möglich, erscheint dann aber nicht auf der CD!) im Forum „An die Redaktion". Selbst wenn nicht alle Briefe beantwortet werden können, nehmen wir uns Ihre Meinungen und Wünsche zu Herzen. Alexander Geltenpoth

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Das Menüprogramm sucht nach Ihrer Blastervariable in der Autoexec.bat und versucht nur notfalls Ihre Soundkarte automatisch festzustellen. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION

COVER-CD-ROM 4/97

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie nur die Hälfte der CD einschicken. Zerschneiden Sie die CD dazu mit einer Schere (nicht brechen – Verletzungsgefahr!).

1. FILE ACTION

1.1 Spieledemos
- Age of Rifles
- Age of Sail
- Banzai Bug
- Battle Sports
- Fragile Allegiance
- KKND
- Links LS
- Lost Vikings 2
- Marble Drop
- MDK
- MechWarrior 2
- Muzzle Velocity
- Pinball 97
- Scarab
- SimCopter
- Slam Tilt
- Splitterwelten
- Tigershark
- Tomb Raider

1.2 Updates
- Age of Rifles V1.3 (eng)
- ATF V1.14 (eng)
- Blood & Magic V1.01 (eng)
- Cave Wars V1.11 (eng)
- Deadlock V1.31 (eng)
- Hind V1.2
- MechWarrior2 Mercs V1.05p
- Monster Truck Madness (eng)
- Privateer 2 V1.70e
- Shattered Steel V1.12 (eng)
- War Wind V1.2 (int)

1.3 Spiele-Tools
- 1.3.1 Aktuelle Tools
  - MtG Desktop Themes
  - C&C2 Multiplayerkarten
  - M.A.X Desktop Theme
  - Z neue Levels
  - MDK Benchmarktest
  - F1 Grand Prix 2 Setups
  - F1 Grand Prix 2 Hotlaps
- 1.3.2 Archiv

2. MESSAGE ACTION

2.1 Spieletips

2.2 Kleinanzeigen

2.3 Kontakte

2.4 Diskussionsforen
- 2.4.1 Action
- 2.4.2 Strategie & WiSims
- 2.4.3 Adventures & inter. Film
- 2.4.4 Rollenspiele
- 2.4.5 Simulationen
- 2.4.6 Sport

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

2.7 An die Redaktion

2.8 Tips und Tricks Datenbank

3. SPECIAL ACTION

3.1 Software unserer Leser
- Appendix
- Audio CD Player Prof.
- Breaker
- Gotcha
- Packit
- PC Info

3.2 Tools unserer Leser
- C&C2-Multiplayerkarten
- C&C2-Multiplayerkarten
- Siedler 2 Szenario

3.3 Cyber Talk
- Fallout

3.4 HexWorkshop
- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

3.5 Online
- AOL Software + 10 Freistunden

3.6 Direct Media Katalog

4.

4. Spielerforum

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



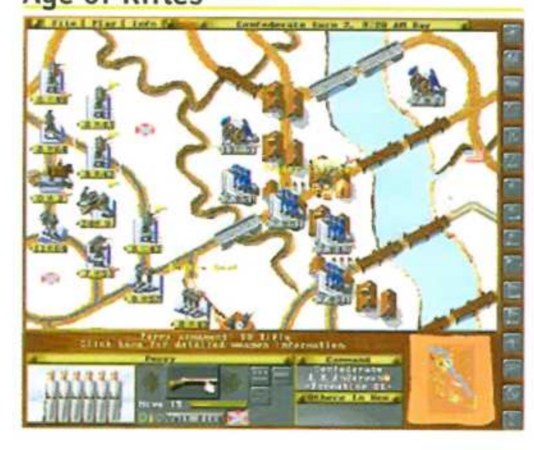
Zurück in das FILE ACTION-Menü

Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

Age of Rifles



Das historische Hex-Strategiespiel befaßt sich mit den Kriegen des 18. und 19. Jahrhunderts. Mindscape wird demnächst noch eine komplett deutsche Version veröffentlichen, die unter dem Titel „Das Gewehr" erhältlich ist. In dieser spielbaren Demo können Sie leider kein typisch auf den deutschen Markt abgestimmtes Szenario auswählen. „Das Gewehr" hingegen beschäftigt sich hauptsächlich mit Schlachten aus Mitteleuropa, in die Deutschland, oder besser gesagt Preußen, Österreich und Bayern verwickelt waren.
Nachdem Sie Age of Rifles installiert, gestartet und ein Szenario gewählt haben, finden Sie sich auf dem Schlachtfeld wieder. Sie können alles einfach und bequem mit der Maus steuern. Die einzelnen Icons erlauben Ihnen, die Formation Ihrer Soldaten zu ändern und weitere Befehle zu geben. Jeder einzelne Punkt wird im Spiel erklärt. Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, starten Sie die nächste Runde. Davor werden Sie noch über den Status der Situation informiert. Ziel ist es natürlich, einen brillanten Sieg über den Gegner zu erringen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS, oder Win95

Age of Sail



Age of Sail ist ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem Sie die Kontrolle über eines oder mehrere Segelschiffe übernehmen. Sie können mehr oder weniger Segel setzen, den Kurs vorgeben, die Kanonen mit unterschiedlicher Munition laden und zum Entern bereit machen. Die gesamte Steuerung läßt sich mit Maus bedienen. In der Demoversion bereits enthalten ist die Online-Hilfe (über F1) und eine Anleitung in der Datei Readme.txt, in denen sämtliche Funktionen, Icons und Möglichkeiten beschrieben werden.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Banzai Bug



Hierbei handelt es sich um eine innovative Flugsimulation. Als Insekt flattern Sie durch Gebäude, beseitigen Gegner, lösen Aufgaben und sammeln Krümel ein. Sobald Sie genügend Krümel gefressen haben, beginnt der zweite Level. Die wirklich gute Technik macht Banzai Bug sicherlich zu einer sehenswerten und spaßigen Simulation. Sollten Probleme beim Start von Banzai Bug auftreten, kann Ihnen eventuell die beiliegende Readme-Datei helfen. Ebenso wird dort die Bedienung genau erläutert. Banzai Bug läßt sich sowohl mit Joystick als auch mit Tastatur steuern.

Aktion	Tastatur	Joystick
Angriff	Space	Knopf 1
Umsehen	Cursortasten	Joystick
Vorwärts	Shift	Knopf 2
Richtung ändern	Shift+Cursortasten	Knopf2+Richtung
Gleitflug	Space+Cursortasten	Knopf1+Richtung
Steigflug	Control+Cursor unten	Knopf3+ Joystick zurück
Sinkflug	Control+Cursor oben	Knopf3+ Joystick vor
Ins Hauptmenü	Escape	Escape

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Battle Sports



Acclaim mischt auch weiterhin im 3D-Action-Genre mit. Battle Sports ist ein Action-Spektakel mit High-Tech-Waffen der Zukunft. Über ein Dutzend verschiedener Gegner erwarten Sie. In der spielbaren Demo können Sie schon mal Arenaluft schnuppern und sich mit den Waffen, Power-Ups und der Steuerung vertraut machen.

Aktion	Tastatur
In Richtung bewegen	Cursortasten
Laser einsetzen	Space
Raketen einsetzen	Control
Feuern	Shift
Pause/Spiel verlassen	Escape

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS, oder Win95

Fragile Allegiance



In diesem innovativen Echtzeit-Strategiespiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Minen-Konzerns, der möglichst viele Asteroiden ihrer Rohstoffe berauben will. Während Sie Kolonien errichten, bewegen sich die Asteroiden weiter und können sogar zusammenstoßen. Außerdem sind Sie natürlich nicht allein. Ein oder mehrere Gegner haben sich auch auf den gewinnbringenden Rohstoffabbau spezialisiert. Früher oder später ist eine bewaffnete Auseinandersetzung kaum zu vermeiden. In der spielbaren Demo steht Ihnen bereits eine Kolonie zur Verfügung. Sie müssen expandieren und tausend andere Entscheidungen treffen. Wenn Sie die Control-Taste drücken und mit der Maus einen Button anklicken, bekommen Sie dazu jeweils die Online-Hilfe. Sie können auch schon Schiffe und Raketen bauen und damit das Asteroidenfeld erkunden bzw. Ihren Gegner ausspionieren und überfallen. Sollten Ihnen die alltäglichen Standardaufgaben der Kolonie zu langweilig sein, können Sie dafür einen Verwalter einstellen, der Ihnen die Arbeit abnimmt. Ferner ist ein Tutorial enthalten, das Ihnen die einzelnen Möglichkeiten und Features detailliert erklärt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS, oder Win95

KKND

Eine neue Demo zu KKND verspricht weitere Einblicke in das hervorragende Echtzeit-Strategiespiel von Electronic Arts. In der neuen, verbesserten Demoversion können Sie sogar noch etwas länger spielen. An der Steuerung ändert sich da-



bei natürlich nichts. Sämtliche Kommandos werden nach wie vor mit der Maus gegeben.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, DOS oder Win95

Links LS



Es ist zwar schon über ein halbes Jahr seit der Veröffentlichung des Links 386-Nachfolgers vergangen, trotzdem kann sich die Sportsimulation immer noch auf dem ersten Platz der Golfspiele behaupten. In dieser spielbaren Demo dürfen Sie Ihr Können auf den ersten 9 Löchern des Latrobe Country Clubs einsetzen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Lost Vikings 2



Norse by Norsewest ist mehr als nur ein technisch verbesserter Nachfolger zu dem abwechslungsreichen Genremix aus Denk- und Plattformspiel. Etliche neue Features und sogar noch komplexeres Leveldesign sorgen für stundenlangen Spielspaß. In der spielbaren Demo können Sie die ersten paar Levels probieren, die gleichzeitig als eine Art Tutorial dienen.

Aktion	Tastatur
In Richtung bewegen	Cursortasten
Aktion 1	Space
Aktion 2	Shift
Aktivieren	Return
Gegenstand benutzen	Backspace
Inventory	Tab
Linken Wikinger auswählen	Komma
Rechten Wikinger auswählen	Punkt
Spiel verlassen	Escape

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Marble Drop



Maxis hat ein intrigantes Denkspiel im Stil von Incredible Machine entwickelt. In komplexe Konstruktionen werden bunte Murmeln geworfen, die nach mehreren Rohren, Loopings usw. der Farbe entsprechend einsortiert werden sollen. Nachdem Sie die Demo installiert haben, wählen Sie bitte die „Help"-Option aus dem Hauptmenü. Eine einfache Erklärung über das Spielprinzip und Mittel und Wege hilft Ihnen anschließend weiter.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

MDK



Der Trend im 3D-Action-Genre geht ganz klar zum komplexeren Leveldesign über, reine Ballerorgien sind wenig gefragt. Shiny Entertainment, unter anderem die Programmierer von Earthworm Jim, haben sich für ihr neuestes Spiel MDK noch ein paar weitere Besonderheiten einfallen lassen. In der spielbaren Demoversion können Sie schon einen Großteil des ersten Levels probespielen.

Aktion	Tastatur
Drehen, Laufen	Cursortasten
Sidestep	X gedrückt halten + links/rechts
Springen	Alt
Gleitschirm öffnen	Alt (gedrückt halten)
Feuer	Control
Rennen	Shift
Blick heben/senken	A/Y
Gegenstand einsetzen	Return
Gegenstand auswählen	0-9
Scharfschützen-Modus	Space
Zoomen	A/Y
Bewaffnung wechseln	Ü/+
Online-Hilfe	F1
Helligkeit ändern	F11
Optionen	F12
Spiel beenden	F10

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 16 MB RAM, DOS oder Win95

MechWarrior 2-Mercenaries



BattleTech ist und bleibt das Original der 3D-Action-Sims mit riesigen Stahltitanen. In Mercenaries schlüpfen Sie wieder in die Rolle eines ehrgeizigen Söldners, auf der Suche nach Ruhm und Geld. In der spielbaren Demo stehen Ihnen drei der unendlich vielen Szenarien zur Auswahl. Allerdings bleibt Ihnen der Weg in die eigene Mech-Werkstatt versperrt, und Sie müssen mit einer Standard-Kampfmaschine auskommen. Hier sind nur die wichtigsten der zahlreichen Tastaturkommandos abgedruckt, ein Liste der gesamten Belegung finden Sie in der Help.txt-Datei.

Aktion	Tastatur
Feuer	Space
Alpha-Strike	P
nächste Waffe	Return
nächstes Ziel	T
vorheriges Ziel	R
nächstes Ziel in Nähe	E
Ziel inspizieren	I
Display-Anzeige ändern	F1
Beschleunigen/Bremsen	+/- (Zahlenblock)
Drehen	Cursortasten
Laufrichtung umkehren	Backspace
Mech manuell an/aus	S
Optionsmenü	Escape

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 16 MB RAM, Win95

Muzzle Velocity



Hierbei handelt es sich um eine Shareware-Version eines Echtzeit-Strategiespiels, in dem Sie selbst sogar die Kontrolle über einzelne Fahrzeuge aus deren Blickwinkel übernehmen können. Nachdem das Spiel installiert ist, starten Sie ein Szenario. Das Plazieren der Einheiten können Sie dem Computer überlassen. Auf der Karte sehen Sie Ihre einzelnen Einheiten, die Sie mit den selbsterklärenden Icons im unteren Bereich steuern können. Mit Enter (oder dem Fadenkreuz-Icon) übernehmen Sie direkt das Fahrzeug, das Sie mit den Cursortasten, Return (Feuer) und +/- (Geschwindigkeit) lenken können.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95

Pinball 97



Auch Maxis erstellt hervorragende FlipperSims, wie Pinball 97 beweist. Leider ist der Flipper auf eine amerikanische Tastaturbelegung voreingestellt. Sie sollten also vorher die Steuerung Ihren Wünschen entsprechend unter Options/Player Controls ändern.

Aktion	Tastatur
Feder spannen	Space
Tisch anrempeln	Cursor oben
Menü ein/ausblenden	Alt
Online-Hilfe	F1
Spiel starten	F2
Pause	F3
Vollbild/Fenstermodus	F4
Sound an/aus	Control S
Musik an/aus	Control M

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Scarab



Neue 3D-Action von Electronic Arts. In dem BattleTech-ähnlichen Spiel steuern Sie mythisch anmutende Kampfmaschinen durch das ägyptische Level-

design. Gelenkt wird mit Maus und Cursortasten. Mit 1-3 wählen Sie die aktive Waffe aus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

SimCopter



Rundflug über SimCity gefällig? Kein Problem mit SimCopter. In der HeliSim von Maxis müssen Sie Rettungseinsätze fliegen, Feuer löschen und Verbrecher verfolgen und stellen.

Aktion	Tastatur
Online-Hilfe	F1
Tränengas einsetzen	M
Helikopter verlassen	E
Nächster Auftrag	N
Verfolgeransicht ändern	R
Steuerung	Cursortasten
Links/Rechts fliegen	A/S
Steigflug	Q
Sinkflug	W
Wassertankseilwinde auf/ab	C/V
Wassertank entleeren	B
Bergungswinde auf/ab	F/G
Sicht ändern	T
Feuerwehr alarmieren	F2
Ambulanz alarmieren	F3
Polizei alarmieren	F4
Polizei den Weg zeigen	F5
Verkehrsstau auflösen	F6
Verbrecher aufhalten	F7
Gebäude evakuieren	F8
Menschenmenge zerstreuen	F9
Kameraperspektive ändern	I, K, J, L, P
Gebäudestruktur an/aus	Control O
Bodenstruktur an/aus	Control G
Radio an/aus	Control M
Auflösung ändern	Control Q
Himmel an/aus	Control S
Tastaturbelegung anzeigen	Control I
Optionen	Escape

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Slam Tilt

Aus dem Haus 21st Century kamen mehr Flipper, als sich selbst passionierte Kugelkünstler merken können. Unter dem Titel Slam Tilt erscheint nun eine weitere Reihe von Tischen.



Aktion	Tastatur
Flipper	l/r Shift
Ball einwerfen	Return
Tisch von unten anrempeln	Space
Tisch von l/r anrempeln	l/r Alt

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Splitterwelten



Zum Test im Heft die spielbare Demo. In etwa an einem Viertel des Spiels können Sie hier schon tüfteln. Gesteuert wird Splitterwelten einfach mit der Maus. Die jeweils aktivierte Figur wird durch einen Punkt angezeigt. Wenn Sie mit gedrückter Maustaste über ihr in eine Richtung steuern, ändert die Figur auch ihre Richtung. Ein einfacher Klick auf eine neue Figur von Ihnen aktiviert diese.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95

Tigershark



In Tigershark übernehmen Sie die Kontrolle über ein High-Tech-U-Boot. Bemerkenswert ist schon in der Demoversion die schnelle SVGA-Grafik und das abwechslungsreiche Leveldesign.

Aktion	Tastatur
Drehen	Cursortasten
Beschleunigen/Bremsen	A/Z
Bordkanone abfeuern	(linke) Control
Torpedo/Rakete abfeuern	Space
Waffe auswählen	C
Ziel auswählen	X
Pause	Escape
Wegpunkt wählen	S
Kamera wählen	Tab
Fenster vergrößern/verkleinern	+/-

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95

Tomb Raider



In dieser neuen spielbaren Demo können Sie weitere Teile des Levels erkunden. An der Steuerung ändert sich natürlich nichts.

Aktion	Tastatur
Vorwärts	Cursor hoch
Kleiner Sprung zurück	Cursor unten
Drehen	Cursor l/r
Gehen	Shift
Springen	Alt
Aktion ausführen	Control
Waffe ziehen	Space
Inventory/Pause	Escape
HiRes/LowRes	F1
Bildausschnitt verkleinern/vergrößern	F2/F3

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95

UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/ Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

Age of Rifles V1.3 (eng)

Dieses Update behebt nicht nur einige Bugs, sondern erlaubt Ihnen zukünftig, Missionen zufällig vom Computer generieren zu lassen.

ATF V1.14 (eng)

Auch dieses Update entfernt nicht nur Bugs. Die KI wird verbessert, sämtliche Flugzeuge lassen sich anwählen und das Spiel ist zu mehr Grafikkarten kompatibel.

Blood & Magic V1.01 (eng)

Ein sehr störender Bug in Level 3 wird durch diesen Patch beseitigt. Außerdem laufen Multiplayerspiele über Modem etwas flüssiger ab.

Cave Wars V1.11 (eng)

Nach diesem Update können Sie die Anzahl der Levels pro Spiel selbst festlegen.

Deadlock V1.31 (eng)

Mit dieser neuesten Version können Sie Multiplayer-Spiele speichern und laden. Außerdem sind alle Änderungen des V1.3-Updates enthalten.

Hind V1.2 (W95)

Etliche Bugs, die zu einem Absturz führten, werden durch diesen Patch behoben. Außerdem integriert er das praktische „Landekissen" für alle, die schon immer Probleme mit einer sanften Landung hatten.

MechWarrior2 Mercs V1.05p

Dieser Patch für Mercenaries behebt kleinere Bugs und sorgt für eine bequemere Steuerung in der Mech-Werkstatt.

Monster Truck Madness (eng)

Kleinere Unzulänglichkeiten werden durch diesen langerwarteten Patch endlich behoben.

Privateer 2 V1.70e

Der Patch für die deutsche Version bringt eine ganze Reihe Änderungen mit sich. Ein völlig neuer Videoplayer, Unterstützung von Mehrknopf-Joysticks inklusive Coolie-Hat sowie neue Steuerungsmöglichkeiten des Raumjägers sind einige davon.

Shattered Steel V1.12 (eng)

Neben den Verbesserungen der V1.11 bietet dieser Patch eine Chatfunktion für Multiplayer-Spiele.

War Wind V1.2 (int)

Dieser Patch läßt das Echtzeitspektakel von SSI stabiler in Netzwerken und im Internet ablaufen.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Maus-klick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

MtG Desktop Themes

Pünktlich zur Veröffentlichung der Computerumsetzung des bekannten Kartenspiels durch MicroProse können Sie schon Ihren Desktop stilgerecht umgestalten.

C&C2 Multiplayer-Karten

Mit diesen neuen Karten für Multiplayer-Spiele können Sie Ihren Gegner überraschen, vor allem wenn dieser die Karte noch nicht kennt.

M.A.X Desktop Theme

Zum hervorragenden Strategiespiel von Interplay gibt es jetzt auch die Tools für eine komplette Desktop-Umgestaltung.

Z neue Levels

Weitere zwei Levels zum Echtzeit-Strategiespiel der Bitmap Brothers. Kopieren Sie die beiden Dateien in Ihr Spielstand-Unterverzeichnis und laden Sie sie dann ein.

MDK Benchmarktest

Shiny Entertainment haben einen Benchmarktest für ihr neuestes 3D-Actionspiel veröffentlicht. Hiermit können Sie die Leistung Ihres Rechners überprüfen und feststellen, ob MDK bei Ihnen in vernünftiger Geschwindigkeit läuft.

F1 Grand Prix 2 Setups der Sieger

Im Ordner des Spielerforums finden Sie die Setups der Schnellsten in der F1 Grand Prix 2 Weltmeisterschaft.

F1 Grand Prix 2 Hotlaps der Sieger

Zu den Setups liegen jetzt auch die Hotlaps der Spieler vor. So können Sie Ihre Fahrweise nach dem Vorbild der Profis noch um einiges verbessern.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Maus-klick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Zurück in das TOOLS-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr. Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie eine Nachricht aus.

Findet Nachrichten nach Stichwörtern



Ausdrucken der aktuellen Nachricht

Hiermit antworten Sie auf die aktuelle Nachricht

Hiermit erstellen Sie ein neues Thema im Forum

Zurück in das Hauptmenü

Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

DIE MESSAGE ACTION BESTEHT AUS FOLGENDEN FOREN:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft, versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action ■ Strategie und WiSim ■ Adventure und Interaktiver Film ■ Rollenspiele ■ Simulationen ■ Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH

Redaktion PC Action Software

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Zurück in das Hauptmenü

Appendix
Andreas Mader hat einen weiteren Vertreter nach dem altbekannten Brotschlangeschema programmiert.

Audio CD Player Prof.
Mit diesem Audio-CD-Player von Joachim Kullmann sollten Sie Ihre Musik-CDs abspielen können.

Breaker
Markus Oberländer bietet Ihnen diesen Break Out-Klon für kurzes Spielvergnügen.

Gotcha
Eine Art PacMan hat Detlef Paulin für Sie programmiert.

Packit
Die bekannten Pack-Programme ARJ, PKZIP, PKUNZIP und RAR können durch dieses Programm von Alexander Thoms effektiver eingesetzt werden.

PC Info
Dieses Programm von Joachim Kullmann zeigt Ihnen alle wichtigen Informationen über Ihren PC an.

C&C2-Multiplayerkarten
Weitere Multiplayerkarten für Alarmstufe Rot.

C&C2-Multiplayerkarten
Weitere Multiplayerkarten für Alarmstufe Rot.

Siedler 2 Szenario
Ein Szenario für Die Siedler 2 von Blue Byte. Als Vorbild diente die Schweiz.

Cyber Talk



Fallout von Interplay dürfte eines der interessanteren Rollenspiele 1997 werden. Vorgänger und Vorbild Wasteland, das vor ca. 10 Jahren erschien, gilt selbst heute noch als Uraltklassiker. Zur perfekten Story kommt jetzt auch noch die perfekte Grafik. Interplay hat jeden erdenklichen Kniff eingesetzt, um eine möglichst realistische Darstellung zu erreichen. Mehr über Entstehung und Spielinhalt von Fallout erfahren Sie im Cybertalk.

Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Win 3.x oder Win 95, DoubleSpeed-CD-ROM

HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter" für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &,|,<<,>>,^).
Den Hersteller **Breakpoint Software** erreichen Sie unter:

CompuServe: 75554,377
America Online: ....BreakPoint
Microsoft Network: ....BreakPoint_Software

Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:
   Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.
5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:

1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.

VOLLVERSION

Star Wars Screen Entertainment

Willkommen bei Star Wars Screen Entertainment. Wir hoffen, Sie werden Spaß an diesem einmaligen Bildschirm-Utility haben, das Ihnen einen Einblick in die Welt von George Lucas´ Star Wars bietet, einem der populärsten Filme aller Zeiten.



Das Screen Entertainment starten

Nachdem Star Wars Screen Entertainment erfolgreich installiert wurde, sollten Sie nun eine Programmgruppe namens „LucasArts" sehen. In diesem Fenster wird ein Icon für das Intermission-Programm zu finden sein.
Ein Doppelklick auf dieses Icon wird Intermission laden und ein weiteres Icon auf Ihrem Desktop plazieren (Hinweis: Wenn Sie wollen, daß Intermission automatisch geladen wird, ziehen Sie das Icon in die Programmgruppe „Autostart". Wenn das Intermission-Icon nach dem Ladevorgang ein rotes X aufweist, wurde Intermission geladen, aber nicht eingeschaltet.). Ein Doppelklick auf das Desktop-Icon erzeugt die Anzeige der Intermission-Kontrolltafel.

Von dieser Kontrolltafel aus können Sie einstellen, wie lange der Bildschirmschoner wartet, bevor er sich aktiviert, welches Modul oder welche Module aktiviert werden, welche Aktion dies hervorruft und vieles mehr. Ebenfalls können Sie jedes Modul nach den jeweiligen Spezifikationen konfigurieren.

Screen Entertainment anpassen

Die Kontrolltafel verfügt über viele Einstellmöglichkeiten, um Screen Entertainment nach Ihrem Geschmack einzurichten. Um eine Option auszuwählen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Knopf. Nachdem alle Auswahlmöglichkeiten getroffen wurden und Sie mit Ihrer Konfiguration zufrieden sind, klicken Sie auf OK, und die Kontrolltafel wird sich schließen. Wenn Sie nicht auf OK klicken, werden Ihre Einstellungen nicht gespeichert. Das Intermission-Icon wird sich auf Ihrem Desktop befinden.

An/Aus-Schalter: Diese schalten den Bildschirmschoner an und aus. Klicken Sie neben An oder Aus, um die Einstellung zu verändern. Wenn Sie noch einmal auf OK klicken, werden Sie das Icon auf dem Desktop sehen können. Wenn der Bildschirmschoner abgeschaltet ist, bleibt er im Speicher, aber das Icon wird mit einem roten X markiert sein.

Schoner An/Aus: Klicken Sie hier, um ein einzelnes Modul, das im Installierte Schoner-Kästchen hervorgehoben ist, ein- oder auszuschalten. Wenn das Modul eingeschaltet ist, wird ein Häkchen links neben dem Modul erscheinen. Intermission trifft die Auswahl nur aus den Modulen, die eingeschaltet sind.

Konfiguration: Hier passen Sie jedes Modul einzeln an. Heben Sie das Modul, das Sie konfigurieren möchten, hervor, indem Sie es anklicken und danach auf den Konfigurationsschalter drücken. Eine Dialogbox mit Optionen, die spezifisch für das Modul sind, erscheint. Wir werden dies später im einzelnen erläutern.

Test: Damit wird das ausgewählte Modul in der momentanen Konfiguration gestartet. Während das Modul läuft, wird die Dialogbox mit allen Konfigurationsoptionen sichtbar sein. Von hier aus können Sie die Optionen verändern und die meisten Ergebnisse direkt sehen. Wenn alles nach Ihren Wünschen eingestellt ist, klicken Sie auf OK und werden zurück zur Kontrolltafel gelangen. Die Einstellungen werden gespeichert.

Sofort einschalten: Schaltet den Screensaver sofort ein und aktiviert das hervorgehobene Modul. Um diese Option verwenden zu können, muß der Bildschirmschoner eingeschaltet sein.

Wechsel nach: Spezifiziert den Zeitraum, den ein Modul läuft, bevor sich der nächste gewählte Bildschirmschoner aktiviert. Um den Zeitraum zu verringern oder zu erhöhen, ziehen Sie den Schieberegler nach links oder rechts, bis der gewünschte Zeitraum angezeigt wird.

Nur Benutzen des gewählten Schoners: Wenn Sie nur ein Modul verwenden wollen, klicken Sie auf das linke Kästchen.

Hinzufügen: Wenn Sie hier klicken, wird die „Hinzufügen von Modulen"-Dialogbox erscheinen. Von hier aus können Sie Module von anderen mit der Intermission Engine kompatiblen Bildschirmschonern importieren.

Entfernen: Wenn Sie hier klicken, können Sie das in der Liste hervorgehobene Modul löschen. Ein Warnkästchen wird erscheinen und Sie auffordern, den Löschvorgang zu bestätigen.

Präferenzen: Zeigt die Intermission Präferenz-Kontrolltafel an. Von hier aus können Sie die allgemeinen Einstellungen der Intermission Engine weiter Ihren Bedürfnissen anpassen.

Aufklappen: Hier erweitern Sie die Intermission-Kontrolltafel, um weitere Konfigurationsoptionen einzustellen. Wenn Sie diese Option auswählen, wird sich der Aufklapp-Schalter in den Zuklapp-Schalter verwandeln, so daß Sie die Kontrolltafel auf ihre ursprüngliche Größe zurückbringen können.

Erwache bei: In diesem Kästchen können Sie auswählen, welche Aktionen den Bildschirmschoner deaktivieren.

Dialog Box/Alarm: Wenn Sie diese Option auswählen, wird der Bildschirmschoner deaktiviert, falls ein anderes Programm (wie zum Beispiel E-Mail) Ihnen eine neue Dialogbox oder Alarmnachricht sendet. Wenn diese Option ausgeschaltet ist (Standard), wird Intermission den Bildschirm wieder löschen und Sie darüber informieren, daß eine andere Anwendung Ihre Aufmerksamkeit benötigt.

Paßwort: Mit diesem Feature können Sie ein Paßwort einsetzen, das dann benötigt wird, um den Bildschirmschoner zu deaktivieren. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen, um das Paßwort zu aktivieren, und alle anderen „Erwache bei"-Optionen werden ausgeschaltet.

Einschalten nach: Hier können Sie angeben, wie lange der Bildschirmschoner nach dem letzten Tastendruck oder Mausbewegung wartet, bis das ausgewählte Modul eingeschaltet wird.

Lautstärke: Mit diesem Schieberegler stellen Sie die Lautstärke der Geräusche und der Musik des jeweiligen Moduls ein.

Aufklappen: Diese Option bringt Star Wars Screen Entertainment dazu, sich in der vollen Größe zu entfalten.

DOS sichern: Diese Option ist nur verfügbar und aktiv, wenn Sie während der Installation die DOS-Unterstützung ausgewählt haben. Die Wahl dieser Option aktiviert den Bildschirmschoner, die 386 DOS-Sitzungsunterstützung (VXD) oder die Intermission Engine für DOS (TSR-speicherresidentes Programm) und erlaubt Ihnen, den Schoner während Ihrer DOS-Sitzungen zu überwachen und einzuschalten.

Monitorecken: Damit können Sie eine Ecke Ihres Bildschirms entweder als aktivierte oder nicht aktivierte Ecke festlegen. Um die Bildschirmecken festzulegen, verwenden Sie die Rechtecke mit den zwei blinkenden Glühbirnen.

Das große Rechteck stellt Ihren Bildschirm dar. Die dunkle Glühbirne zeigt die Aktivierecke an und die leuchtende Birne die Deaktivierecke. Verschieben Sie die Glühbirne Ihrer Wahl in eine der vier Ecken. Wenn Sie nun den Cursor auf die Aktivierecke bringen und dort belassen, wird sich der Bildschirmschoner sofort aktivieren. Wenn Sie das gleiche mit der Deaktivierecke machen, wird sich der Bildschirmschoner nicht einschalten, sogar dann nicht, wenn die Einschaltzeit erreicht ist.

Neue Module einfügen

Wie schon weiter oben kurz erläutert, können Sie neue Module anderer Bildschirmschoner, die kompatibel zur Intermission Engine sind, einfügen. Klicken Sie auf den Hinzufügen-Schalter, um die „Hinzufügen von Modulen"-Dialogbox erscheinen zu lassen.

In dem Bildschirmschoner-Dateikästchen (Saver Dateinamen) sind die Datei-Endungen für die verschiedenen Schoner zu sehen (die Intermission-Module haben die Erweiterungen *.IMQ und *.IMX). Die verfügbaren Bildschirmschoner-Module werden in der Modul-Box aufgelistet.

Erweiterung	Name des Bildschirmschoners
*.AD	After Dark 2.0 und frühere Versionen
*.IMX	Intermission
*.IMQ	Intermission
*.IW	IdleWild (aus dem Microsoft Entertainment Pack)
*.SCR	Windows 3.0 und 3.1 mit Multimedia-Erweiterungen
*.ASA	Animierte Intermission-Module

Module importieren

Mit Intermission können Sie Module anderer Bildschirmschoner-Applikationen importieren. Um dies durchzuführen, enthält Intermission Filter, um die oben genannten Bildschirmschoner zu unterstützen. Mit diesen Filtern können Sie diese Schoner-Module hinzufügen, als ob sie Standard-Intermission-Dateien wären.

Modul	Filter für folgende Bildschirmschoner
IMXX_ADR.IMX	Filter für After Dark 2.0 und frühere Versionen
IMXX_SCR.IMX	Multimedia Windows, Windows 3.0 und 3.1 mit Multimedia-Erweiterungen
IMXX_IWR.IMX	Idle Wild Bildschirmschoner

Wenn diese Filter importiert werden, sind Intermission-Eigenschaften implementiert, die vom ursprünglichen Programm nicht unterstützt wurden. Eingebunden werden das erweiterte DOS, Paßwortunterstützung, zusätzliche erweiterte Konfigurationsoptionen sowie unter anderem auch die SysMonitor-Unterstützung. Wegen der Unterschiede einzelner Module können jedoch einige der Features nicht benutzt werden.

Präferenzen einstellen

Drücken Sie den Präferenzen-Schalter, um die Intermission Präferenz-Dialogbox erscheinen zu lassen.

Start-Optionen: Mit diesen Optionen entscheiden Sie darüber, wie Sie Intermission und die Bildschirmschoner laden, wenn Sie Windows laufen lassen.

Auto-Start: Diese Option bewirkt, daß der Bildschirmschoner eingeschaltet wird, sobald Sie Windows starten. Zusammen mit der Paßwortoption können Sie dann den Benutzer dazu zwingen, ein Paßwort einzugeben, um Windows-Applikationen verwenden zu können.

Benutze Paßwort: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Autostart-Funktion gewählt haben. Nachdem Sie sich entschieden haben, „Benutze Paßwort"-zu benutzen, müssen Sie das korrekte Paßwort eingeben, um den Bildschirmschoner zu deaktivieren.

SysMonitor einschalten (Überwachung der CPU-Aktivität): SysMonitor verhilft der Intermission Engine dazu, die Rechenkapazität des Prozessors zu jedem gegebenen Moment zu überwachen. Falls Sie diese Option auswählen, wird die Animation des Bildschirmschoners reduziert, wenn die Prozessorbelastung zu hoch ist, um eine normale Arbeitsleistung zu gewährleisten. HINWEIS: Wir empfehlen, diese Option zu nutzen und die ganze Zeit eingeschaltet zu lassen.

Haben Sie noch Fragen?

Dann rufen Sie unsere SOFTGOLD-Hotline an (02131/965-111), und zwar montags, mittwochs und freitags zwischen 16.00 Uhr und 18.00 Uhr. Oder senden Sie uns ein Fax (02131/965-100) bzw. schreiben an:

SOFTGOLD Computerspiele GmbH
Abt. Kundenservice
Daimlerstr. 10 • 41564 Kaarst

Wenn Sie anrufen, sollten Sie mit Papier und Bleistift an Ihrem Computer sitzen und so viele Informationen wie möglich über Ihren Computer bereithalten: Modell, Peripheriegeräte, DOS-Version, Arbeitsspeicher, Grafikkarte, Soundkarte und deren Einstellungen.

Credits

Star Wars Screen Entertainment
Entworfen von Presage Software für
LucasArts Entertainment Co.



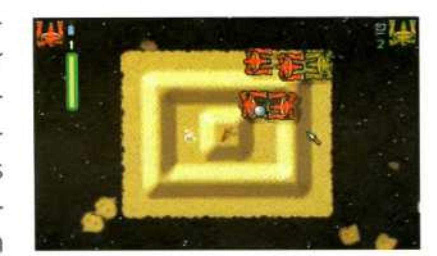


Splitterwelten • Echtzeit-Denkspiel

ABALONE

Einfache Spielprinzipien offenbaren häufig schon nach kurzer Zeit eine Tiefe, die ihnen anfangs gar nicht zuzutrauen ist. Neben den allseits bekannten „Mühle" und „Dame" konnte „Abalone" in den letzten Jahren eine große Spielgemeinde für sich gewinnen. Ziel des Spiels ist es hierbei, die gegnerische Seite von einem festgelegten Feld zu drängen.

Reine Umsetzungen von Brettspielen sind selbst bei guter Computerintelligenz kaum gefragt. Kein Wunder, ist der Computer doch kaum zu mehr fähig, als nur ein paar Züge im voraus zu berechnen. Er kann somit den menschlichen Gegner fast nie ersetzen. Splitterwelten bietet eine Reihe zusätzlicher Extras und verbessert das sonst eher eintönige Spielprinzip von Abalone erfolgreich.



Wer bergabwärts schiebt, hat einen großen Vorteil. Selbst schwächere Figuren können es dann mit Elefanten aufnehmen.

Verzwickt

Das Ende naht! Nur einzelne Splitter sind von den ehemaligen Planeten noch übrig. Das wäre nicht so schlimm, wenn diese Bruchstücke nicht hoffnungslos überbevölkert wären. Eine ganze Reihe unterschiedlicher Kreaturen versucht sich aus Platznot gegenseitig über den Rand dieser Splitter zu schieben. Wäre das nicht genug, beginnt der Rand dieser Bruchstücke langsam zu bröckeln und bricht unter den Füßen weg. Rette sich, wer kann, und die am Rand beißen die Hunde. Geschoben und gedrängelt wird dabei nach den Gesetzen der Physik. Gleich große Kräfte wiegen sich entweder auf, verstärken sich oder stehen senkrecht zueinander. Ferner ist die Bodenbeschaffenheit wichtig. Bergaufwärts schiebt es sich schwerer, und die Strömung in Flüssen sowie Förderbänder zeigen ebenfalls ihre Wirkung. Außerdem gibt es Bomben, fleischfressende Pflanzen und Wasserlöcher, durch die schon manche Kreatur gestoppt wurde. Kurz gesagt, die Möglichkeiten für abwechslungsreiches Leveldesign sind unbegrenzt und wurden auch hervorragend umgesetzt.

Echtzeit

Nachdem ein Level geladen wurde, haben Sie beliebig viel Zeit, ihn erst ausgiebig zu studieren. Sobald der Startschuß gegeben ist, werden die einzelnen Kreaturen bis zum bitteren Ende in Echtzeit gesteuert. Die Computerintelligenz kann sich hierbei allerdings nicht mit einem Menschen messen. Dafür gibt es zum einen den Mehrspieler-Modus für zwei, drei oder vier Spieler mit oder ohne Computergegner, zum anderen besitzt der Computer in den Einzelspieler-Missionen fast immer einen Vorteil. Wem die vorerstellten Level nicht ausreichen, kann eigene neue mit dem beiliegenden Editor erstellen.

Alexander Geltenpoth



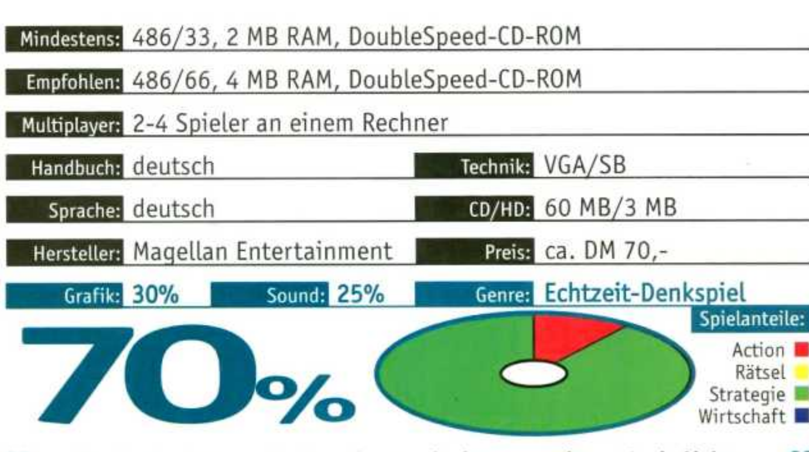
Mit einem letzten Schrei verabschiedet sich der letzte Computergegner. Großteile des Splitters haben sich schon aufgelöst.



Zwei Menschen stehen sicher in der Mitte und wiegen ihre Kräfte auf. Inzwischen bröckelt der Boden unter den Füßen des Gegners.

KOMMENTAR

» Technisch betrachtet kommt Splitterwelten fast aus dem letzten Jahrzehnt. Trotzdem vermiesen in diesem Fall die schlechten Grafiken und Sounds kaum das Spielvergnügen. Wirklich ins Gewicht fällt die phantastische Idee, die konsequent mit zahlreichen Features umgesetzt wurde. Der Komfort eines Editors und die Mehrspieleroption sind weitere Pluspunkte. Alles in allem ist Splitterwelten ein durchaus akzeptables, kurzweiliges Spiel für zwischendurch. «



Mindestens:	486/33, 2 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2-4 Spieler an einem Rechner		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	60 MB/3 MB
Hersteller:	Magellan Entertainment	Preis:	ca. DM 70,-
Grafik: 30%	Sound: 25%	Genre:	Echtzeit-Denkspiel

» Technisch veraltet, aber mit innovativer Spielidee «

Enemy Nation • Strategie

TEUFELSGEM

Der Boom der Echtzeit-Strategiespiele treibt mitunter seltsame Blüten. Hin und wieder wird jedoch nicht nur nachgeahmt, sondern wirklich ein völlig neues Konzept vorgestellt. Enemy Nations enthält viele Elemente von Die Siedler und Command & Conquer.

Es ist mal wieder passiert, die Menschheit entdeckt den Hyperantrieb. Voller Erkundungsdrang werden Sternensysteme nach erdähnlichen Planeten abgesucht. Leider ist das Universum anscheinend auch schon so überbevölkert wie die Erde. Das ganze? Nein, einen Planeten hat wohl die außerirdische Konkurrenz noch übersehen. Als jedoch die Kolonieschiffe dort eintreffen, müssen die Menschen feststellen, daß inzwischen auch andere an diesem Kleinod in den unendlichen Weiten des Weltraums interessiert sind. Kurzerhand wird ein Pakt geschlossen, der jedem das Recht auf Kolonisierung gibt. Es darf allerdings jeweils nur ein Kolonieschiff landen. Der Planet gehört am Ende der erfolgreichsten Rasse. Ein mörderisches Wettrüsten beginnt.



WiSim?

Bevor mit dem Bau von neuem militärischen Gerät begonnen werden kann, wollen erst die nötigen Rohstoffe gefördert sein. In Enemy Nation sind das eine ganze Menge: Holz, Kohle, Eisenerz, Öl, Nahrung und Xilitium. Daraus entsteht in der Weiterverarbeitung Stahl, Treibstoff, Energie und zusätzliche Bevölkerung. Um beispielsweise einen einfachen Panzer zu bauen, wird im Endeffekt Kohle und Eisenerz benötigt, die sich in Minen fördern lassen. In einem Schmelzwerk entsteht daraus dann Stahl, den die Fabrik benötigt. Natürlich brauchen alle Gebäude Energie, die wiederum von Kraftwerken produziert wird. Kohlekraftwerke verbrennen logischerweise Kohle... Erschwerend kommt hinzu, daß einmal geförderte Rohstoffe in den meisten Fällen nicht global verfügbar sind.



Nachdem Gebäude Teile der Karte verdecken, läßt sich diese drehen. Außerdem können beliebig viele Kartenfenster geöffnet werden.

In diesem Fall muß die Kohle also erst von der Mine zu den Schmelzöfen und Kraftwerken transportiert werden. Diese Aufgabe wird von Trucks übernommen. Wahlweise lassen sich diese Trucks auch manuell steuern, das ist aber nicht zwingend nötig. Eine überlegt geplante Basis bringt somit enorme Vorteile mit sich. Kürzere Wege bedeuten nämlich automatisch eine schnellere und effektivere Produktion. Das ganze System erinnert mehr als nur ein bißchen an „Die Siedler 2". Allerdings spielen in Enemy Nation auch noch Straßen und Terrain eine wichtige Rolle.

Features ohne Ende

Sobald der wirtschaftliche Grundstock gelegt ist, läuft die Rüstungsindustrie auf vollen Touren. 17 verschiedene Bodeneinheiten und drei Schiffe bilden Heer und Marine. Eine Luftwaffe ist nach dem Abkommen aller Wettbewerber verboten und kann nicht gebaut werden. Enemy Nation spielt sich sehr offensiv, nur zwei der 30 Bauwerke dienen der Verteidigung. Ähnlich wie in Command & Conquer, wo letztendlich die verfügbare Menge an Gold bzw. Tiberium über Sieg oder Niederlage entscheidet, hängt auch hier alles an den Ressourcen. Taktik und Strategie bleiben zweitrangig. Wer die meisten und besten Panzer hat, gewinnt die Schlacht. Die Computergegner sind jedoch halbwegs intelligent und suchen schon nach Schwachstellen in der Verteidigung. Allerdings ist der Aufbau einer funktionierenden Basis sehr viel schwieriger und nimmt schon weit über 60 Minuten in Anspruch. Bis nur ein einziges Spiel bewältigt ist, vergehen selbst bei einer kleinen Welt etliche Stunden.



KOMMENTAR



» Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel bietet so viele Möglichkeiten und Features. Allerdings sollten Sie sich fragen, ob Sie sich wirklich eine inhaltliche Kombination aus dem Waren-Wirtschaftssystem à la Siedler 2 und der Taktik von Alarmstufe Rot wünschen. Technisch kann Enemy Nation trotz SVGA in höchsten Auflösungen (wie Windows) und Sprachausgabe nicht ganz mithalten. Das Spiel ist in diesen Punkten einfach zu lieblos gestaltet, und es wurde mehr Wert auf den praktischen Nutzen gelegt. Alles in allem aber für Liebhaber des Genres sehr empfehlenswert. «

SCH





Explosionen sind schön animiert (oben). Rechts die Zoomstufen.

Kampfgetümmel

Die Steuerung läßt sich schon als relativ gewöhnlich für ein Echtzeit-Strategiespiel bezeichnen. Enemy Nation läuft in verschiedenen Win95-Fenstern ab. Neben hervorragender Auflösung mit Zoomfunktion stehen etliche Icons zur Verfügung, die zur Verwaltung des Imperiums auch nötig sind. Grafisch ist Enemy Nation ganz gut gelungen, auch wenn das Flair eines C&C2 oder Die Siedler 2 nicht erreicht wird. Klares Manko ist dagegen der Sound, zumindest im Vergleich zu diesen Referenzspielen. Klingt die Sprachausgabe noch halbwegs realistisch, sind die Hintergrundmusik und einige Soundeffekte leider nicht mehr als durchschnittlich.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICH



Konnte Die Siedler 2 durch putzige Grafik und intrigantes Leveldesign begeistern, wendet sich Enemy Nation eher an Strategie- und WiSim-Fans. Transport Tycoon besitzt ein ähnliches Waren-Wirtschaftssystem, kann dafür aber nicht mit Echtzeitstrategie aufwarten. Command & Conquer ist in diesem Teil sicher interessanter, dafür bleibt der Basisaufbau immer sehr eintönig. Gleiches gilt auch für Warcraft 2.

Spiel	Wertung
Alarmstufe Rot	*86%*
Warcraft 2	*85%*
Die Siedler 2	*81%*
Enemy Nation	*80%*
Transport	*78%*

Mindestens:	Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	unbegrenzt Internet, Netzwerk

Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch/deutsch	CD/HD:	625 MB/5 MB
Hersteller:	Winward Studios	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	74%	Sound:	40%
Genre:	Strategie		

80%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gelungene Mischung aus Alarmstufe Rot und Siedler 2 «

Amber

Eines Tages kommen Sie von der Arbeit nach Hause, checken Ihre e-Mail und finden eine beunruhigende Nachricht vor:



Genüßlich darf man als Spieler in der geheimnisvollen Spukvilla herumstöbern.

Roxy, eine Wissenschaftlerin aus Ihrem Freundeskreis, die sich mit paranormalen Phänomenen beschäftigt, scheint in Gefahr zu sein. Vor einiger Zeit hatte sie sich ein idyllisches Häuschen auf dem Land gekauft, in dem es angeblich spuken soll. Roxy installierte dort ihre Versuchsanordnungen, um Kontakt mit dem Jenseits aufzunehmen. Nun scheint sie das Experiment in die Tat umsetzen zu wollen, und Sie machen sich auf, um nach dem rechten zu sehen. Auch Amber ist ein Grafik-Adventure in der Tradition von Myst: Sie durchstreifen eine photorealistische Spielewelt, in der zahlreiche Geheimnisse zu entdecken sind. Neu ist, daß Sie nicht für jeden Schritt per Maus die Richtung vorgeben müssen, sondern längere Strecken vom Programm automatisch abgearbeitet werden - sehr löblich! Ansonsten bietet Amber die übliche Kost, die man von Spielen dieser Art inzwischen zur Genüge kennt: man klickt die Gegend nach mitnehmbaren Gegenständen ab, liest kryptische Botschaften in Büchern, die ganz myst-like überall herumliegen, und versucht sein Geschick an rätselhaften Apparaturen. Dabei ist es ratsam, ganz genau hinzuschauen, denn manche Ereignisse laufen nur ein einziges Mal ab und lassen sich später nicht mehr wiederholen. Wer Myst-Klons sammelt, wird mit Amber sicherlich glücklich.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	800 MB/26 MB
Hersteller:	NBG Verlag	Preis:	DM 70,-
Grafik: 82%	Sound: 72%	Genre: Grafik-Adventure	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

63%

» *Übersinnliche Puzzles für Grafik-Freaks* «

Dactylus

PC-Veteranen erinnern sich gerne an die alten horizontal oder vertikal scrollenden Ballerspiele mit kleinen Raumschiffen.



Dactylus greift auf ein Spielprinzip aus der Steinzeit der Computerspiele zurück.

Man wehrte sich darin per Feuerknopf gegen Myriaden von Gegnern. Das Programmierteam The Triad präsentiert nun einen späten Nachzügler dieses Genres - nur wurde das Geschehen in eine mittelalterliche Fantasy-Welt versetzt, mit ordentlich gerenderten Zwischensequenzen aufgepeppt, und statt eines Raumschiffs hat man es in den Zeiten von Panzer Dragoon mit einem Drachenreiter zu tun. Während man sich fliegend seiner vielfältigen Gegner erwehrt, kann man neue Waffen, Heiltränke oder wertvolle Kristalle einsammeln, gegen die man sich im Shop mit noch besserem Gerät versorgen kann. Der Drache, der einen durch die Lüfte trägt, speit auf Tastendruck sogar Feuer. Leider kostet ihn das eine ganze Menge Energie, weshalb man dieses Feature sparsam und überlegt einsetzen sollte. Dactylus läßt sich wahlweise mit Tastatur, Joystick oder Maus steuern. Die Grafik hinterläßt im SVGA-Modus einen passablen Eindruck, während die Klangqualität von Musik und Soundeffekten nicht überzeugen konnte. Und noch bei einem weiteren Aspekt kamen Erinnerungen an die „alten Zeiten" auf: Dactylus war seit langem wieder einmal ein Programm, das bei der Installation so richtig „Zicken" machte.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	260 MB/0 MB
Hersteller:	CDM/The Triad	Preis:	ca. DM 70,-
Grafik: 45%	Sound: 39%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

33%

» *Altbackene Ballerei ohne Tiefgang* «

NBA Jam Extreme

Und noch einmal Basketball... Mit NBA Jam Extreme schickt Acclaim seinen Arcade-Klassiker zum zweiten Mal auf die PC-Courts.



Immer noch Sprünge zur Hallendecke, trotzdem ist das neue NBA Jam unspektakulärer.

Acclaim setzte auf eine Überarbeitung der Grafik und fiel dabei voll auf die Nase. Zwar wird jetzt hochauflösende SVGA-Darstellung geboten, die neuen Polygone sind aber sehr farbarm. Sämtlichen Ballartisten wurden die Arme um zwanzig Zentimeter verlängert, das Gerangel auf dem Feld gleicht daher dem Imponiergehabe einer Pavianhorde. Am fetzigen Spielprinzip hat Acclaim zum Glück nicht herumgebastelt. Alle NBA-Teams wurden digitalisiert, Sie spielen Zwei-gegen-Zwei in einer Arcade-Runde gegen immer stärkere Liga-Vertreter. Warum man aber auch auf einem PC seinen Namen nur mit drei Buchstaben angeben kann, will mir einfach nicht in den Kopf. Noch nie was von einer Tastatur gehört? Zumindest im Multiplayer-Modus mit bis zu vier menschlichen Mitspielern kann NBA Jam Extreme kurzzeitig motivieren, da die Steuerung der Korbjäger mit einem Gamepad gut gelungen ist. Im Vergleich zu NBA Hangtime von GTI zieht die Acclaim-Ballerei aber deutlich den kürzeren, was besonders an der Unübersichtlichkeit der Darstellung liegt.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/VGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	35 MB/38 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 38%	Sound: 60%	Genre: Sportspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

45%

» *Basketball-Gorillas in mickerigem Outfit* «

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo-Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
9-The Last Resort	e/d	1	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
A10 Cuba	e/d	2	69.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
Age of Sail	d	2	79.-
AH-64 Longbow + Mission	d	2	79.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	49.-
Alien Trilogy	e/d	1	49.-
Armored Fist 2*	d	2	79.-
Ascendancy+J.Alliance+Kaiser	d	7	55.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
A.T.F. X-Fighters + Missions	d	2	79.-
A.T.F. Mission:Nato Fighters	d	2	29.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Banzai Bug (Win95)	e	1	54.-
Bazooka Sue	d	3	79.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood*	e	1	89.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Civilization 2	d	8	59.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	29.-
Comanche 3	d	2	84.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Command & Conquer 2	d	8	84.-
Creatures	d	2	69.-
Daggerfall	d	5	74.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	33.-
Daytona USA	d	2	74.-
Deadlock	d	8	74.-
Deadly Games	d	8	79.-
Death Rally	e/d	4	55.-
Der Planer 2	d	2	59.-
Der Planer 2 Mission	d	2	25.-
Destruction Derby 2	d	2	74.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Hard Trilogy US	e	1	84.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	35.-
Discworld 2	d	3	79.-
Down In the Dumps	d	3	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Ecstatica 2*	d	3	79.-
Eradicator	e/d	1	69.-
Extreme Assault*	d	1	69.-
Exhumed	e/d	1	79.-
F1 Grand Prix 2	d	2	84.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	299.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	49.-
F1 (Psygnosis)	d	2	89.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
Fable	d	3	42.-
Fall Out*	d	1	74.-
FIFA Soccer 97	d	4	75.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	49.-
Flottenmanöver	d	8	74.-
Flying Corps	d	2	84.-
G-Nome (Win 95)	e	1	69.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Gene Wars	d	8	45.-
Gex	d	1	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	69.-
Hellbender (Win95)	d	2	79.-
Hexagon-Kartell	d	2	69.-
Hexen	e	1	49.-
Hexen Death Kings Missions	e	1	29.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	29.-
Hugo 4	d	1	65.-
IM1A2 Abrams	e/d	2	89.-
Interstate 76	d	1	84.-
Isnogud	d	1	54.-
Last Rites*	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	79.-
Level CD´s für mehr Action	d	ab	19.-
Links LS	e/d	4	89.-
Lords of the Realm 2	d	8	84.-
Lost Vikings 2*	d	2	69.-

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
M.A.X.	d	2	69.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	74.-
Master of Orion 2	e	2	79.-
MDK*	d	1	79.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Mutant Penguins	d	8	59.-
Myst	d	3	65.-
Nascar Racing 2	d	4	79.-
NBA Live 97	d	4	79.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
Nemesis: The Wizardry 8	d	8	74.-
NHL Hockey 97	d	4	74.-
Normality	d	3	74.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	74.-
PC Games Cheats 2 prof.	d	7	29.-
Pete Sampras Extreme Tennis*	d	4	79.-
PGA European Tour Golf	d	4	29.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	79.-
POD	e/d	1	79.-
Privateer 2	d	2	79.-
Project Paradise	e/d	1	69.-
Rallye Racing 97	d	4	69.-
Ran Soccer + Ran Trainer 2	d	4	39.-
Rayman	d	1	39.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	79.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Rebel Assault 2	d	1	49.-
Reloaded	d	1	59.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Risiko (W95)	d	8	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel	Sprache	Genre	Preis
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Schleichfahrt	d	2	69.-
Sega Rally	d	4	69.-
Scorcher (W95)	e/d	2	74.-
Shadow Warrior*	e	1	89.-
Shattered Steel	e/d	1	49.-
Sherlock Holmes 2: Rose Tatoo	d	3	79.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	29.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Slamtilt	d	2	54.-
Sonic CD (W95)	e/d	1	55.-
Space Hulk 2	d	1	39.-
Stadt der verlorenen Kinder	d	3	74.-
Star Control 3	e/d	8	79.-
Steel Panthers 2	d	8	74.-
Syndicate Wars	d	2	49.-
T-MEK	e/d	1	79.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	84.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	39.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	89.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	84.-
The Dig	d	3	49.-
The Neverhood	e/d	3	84.-
Theme Hospital*	d	2	79.-
Tie Fighter	d	1	49.-
Time Commando	d	1	49.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toonstruck	d	3	74.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Virtua Cop	d	1	79.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	77.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	69.-
Wing Commander 4	d	1	59.-
Worms	d	8	29.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew	e/d	4	89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (W95)	e/d	1	79.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel	Sprache	Genre	Preis
3D Ultra Pinball	e/d	2	39.-
5th Musketeer	e/d	3	19.-
Aces of the Deep	d	2	35.-
11th Hour	d	3	29.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Capitalism	d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest of the New World	d	8	45.-
Crusader - No Remorse	d	1	29.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia	d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	49.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	39.-
Evocation	d	3	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Fatal Racing	d	2	35.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle (Vollgas)	d	3	39.-
Golden Gate Killer	d	3	29.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	49.-
Magic Carpet 2	d	1	29.-
Martini Racing	d	4	29.-
Mechwarrior 2	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Panzer General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Speed Haste	d	2	29.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Steel Panthers	d	8	29.-
Stonekeep	d	5	35.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin´s Passage	d	3	25.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-

CD-Bundles

Titel	Sprache	Genre	Preis
Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	79.-
MegaSIXpak (6 CD´s) (Magic Carpet 2, Comanche, Terra Nova, Actua Soccer, Ch.)	e/d	8	59.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	39.-
Gravis Überlebens Pack (Creatures, Martini Racing, Gravis Game Pad)	d	2	79.-
Gravis Sport Pack (Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pad)	d	1	69.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	79.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop ! ab 14.90

Hardware

Artikel	Preis
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Logitech Thunder Pad	35.-
Thrustmaster Phazer Pad	99.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	79.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	59.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP1	169.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:



Need for Speed 2*
Schon Mc Laren F1 gefahren ?
Anleitung deutsch — Neu: Über-/Unterführungen, fahren abseits der Strecke — nur 75.-

Top - Spiele auf CD ROM

NBA Jam Extreme / Live 97 — Komplett deutsch — je nur 79.-

M.A.X. Mechanized Assault Exploration — komplett deutsch
Commandieren war gestern! Heute gibt es M.A.X.! nur 69.-

KKND Krush Kill & Destroy — Komplett deutsch — nur 64.-

Daggerfall — Komplett deutsch
2500 Schauplätze, 1 mio Personen, 300 Schauplätze nur 74.-

Titel	Sprache	Preis
Lords of Realm 2	d	84.-
Flying Corps	e/d	79.-
Diablo	d	79.-
Pandora Akte	d	74.-
Civ 2 Scenario CD	d	19.-

Deadly Games* Komplett deutsch
Exhumed* Anleitung deutsch
Deadly Games e 89.- nur 79.-

Titel	Preis
Terminator Skynet	39.-
Toystory	79.-
Command & Conquer 2	84.-
C&C 2 Gegenangriff Level (Original Westwood!)	29.-

Titel	Sprache	Preis
Das Schwarze Auge 3	d	39.-
Lösung DSA 3 mit Onlinehilfe		19.-
Steel Panthers 2	d	74.-
Flottenmanöver	d	74.-
Risiko (Win95)	d	74.-

Titel	Sprache	Preis
Have a N.I.C.E Day	d	69.-
Star General	d	74.-
Privateer 2	d	79.-
Fable	d	42.-
SEGA Rally	e/d	69.-

Titel	Sprache	Preis
Project Paradise	e/d	69.-
Die Hard Trilogy*	e	79.-
FIFA Soccer 97	d	75.-
Dominion*	d	74.-
Sim Copter	d	74.-

Schluß mit lustig: 10er pro Spiel!

Titel	Sprache	Preis
Time Paradox	d	10.-
Race Mania	d	10.-
Surface Tension	d	10.-
Millennia	d	10.-

Titel	Sprache	Preis
Fantasy General	d	26.-
Mega Race 2	d	26.-
Panzer General 2	e/d	26.-
Steel Panthers	d	26.-
Warhammer	d	26.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

SPIELERFORUM

GESUCHT!
DER COMMAND & CONQUER 2 - STRATEGE

Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!

DER PREIS

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO! Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

Westwood STUDIOS

Virgin INTERACTIVE entertainment

Durch die verschiedenen Einheitentypen weisen sowohl die Sowjets als auch die Alliierten in Alarmstufe Rot ihre Vor- und Nachteile auf. Die Stärke der Alliierten liegt eindeutig bei den Seestreitkräften. Mit dem Gap-Generator besitzen Sie außerdem hervorragende Tarneigenschaften. Haben Sie schon einmal versucht, einen Kreuzer mit Hilfe der Chronosphäre direkt in den Teich vor der Basis Ihres Gegners zu beamen? Die Stärke der Sowjets liegt in der Luft. Kaum etwas ist einem gut ausgebauten MIG-Geschwader über längere Zeit gewachsen. Außerdem verfügen die Russen mit dem Mammut-Panzer in Kombination mit V2-Raketen über die perfekte Erstschlag-Waffe zu Land. Aufgrund der verschiedenen Eigenschaften und der unterschiedlichen Spielanforderungen, die sich daraus ergeben, haben wir uns für einen Spielmodus entschieden, der Ihre Fähigkeiten im Umgang mit beiden Seiten überprüft.

Der Spiel-Modus

Sie können uns beweisen, daß Sie zu den besten C&C-Strategen Deutschlands gehören. Dazu müssen Sie die jeweils letzten Levels der Alliierten und Sowjets, also die beiden 14. Missionen, durchspielen und kurz vor der Zerstörung der letzten Einheit des Gegners abspeichern, damit wir Ihre Vorgehensweise nachvollziehen können. Bitte schreiben Sie schließlich Ihre beiden Punktewertungen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

Teilnahmebedingungen

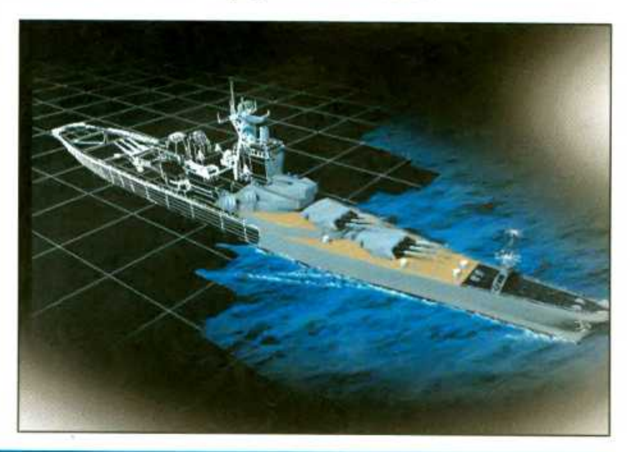
Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - C&C 2
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Levels auf der CD-ROM

Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!



BISHERIGE ERGEBNISSE

	Alliierte	Sowjets	Gesamt
1. Tomek Misztal, Ludwigsburg	37.089	31.100	68.189 Punkte
2. Dirk Schuster, Kindisch	39.219	27.585	66.804 Punkte
3. Tobias Töpfer, Goldbach	45.436	20.992	66.428 Punkte
4. Kenan Tergek, Hannover	34.066	28.519	62.585 Punkte
5. Jens Aßmus, Weinböhla	33.052	25.355	58.407 Punkte
6. Jan Perius, Schwezer	24.645	33.379	58.024 Punkte
7. Matthias Höllenhage, Kelkheim	33.194	21.663	54.857 Punkte
8. Jan Rennebohm, Alfeld	26.478	20.631	47.109 Punkte
9. Stefan Kreppel, Kemmern	29.425	13.486	42.911 Punkte
10. Michael Heinrich, Kornwestheim	32.591	7.561	40.152 Punkte

GENERAL ZED

Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

SPIELERFORUM

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zod halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze zusammen mit Warner Interactive den deutschen General Zed küren.

Teilnahmebedingungen
Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - General Zed
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

IN EIGENER SACHE

Jeder Spielstand wird von uns geprüft und geladen. Gepatchte Spielstände führen dabei generell zum Absturz. Versuchen Sie es also erst gar nicht und spielen Sie so ehrlich wie die Teilnehmer in unserer Top-Liste. Danke!

DER PREIS

The BITMAP BROTHERS

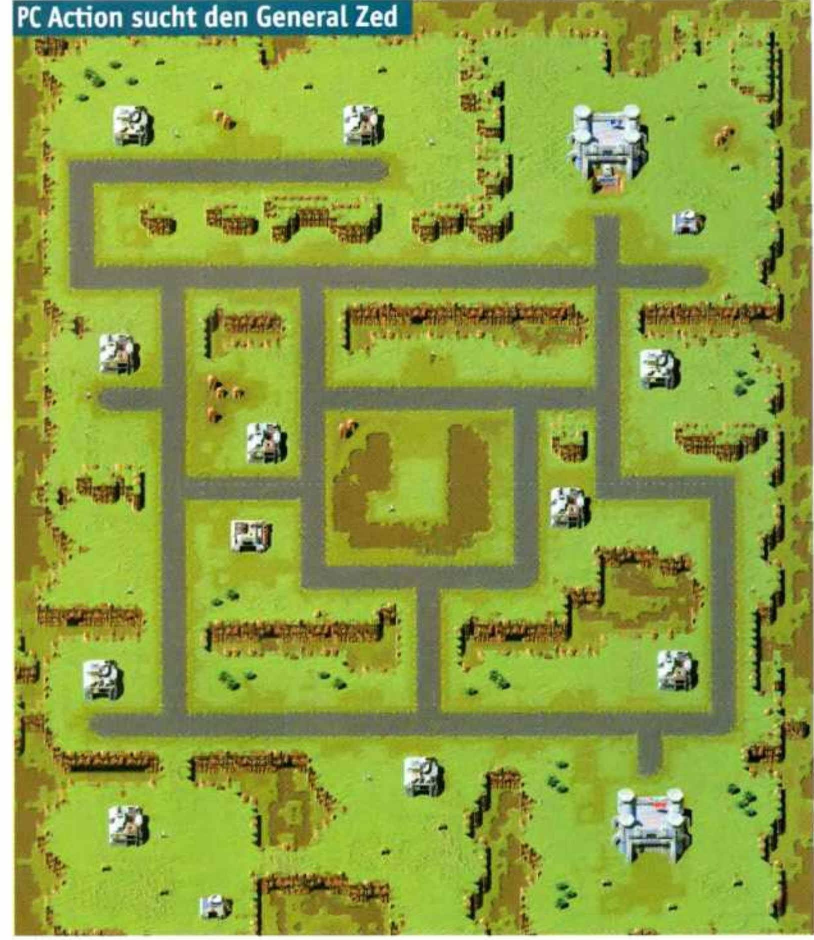
WARNER INTERACTIVE

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv
DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

Der Spiel-Modus
Im Bereich Spieleforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden" starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1". Den anderen gibt´s als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegnerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und Ihrer genauen Zeit sowie den Verlusten und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kasten Teilnahmebedingungen.

PC Action sucht den General Zed



Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

BISHERIGE ERGEBNISSE

	Name	Zeit	Verluste
1.	Michele Maggi, Maintal	2:12 Min.	1
2.	Thomas Albrecht, Gelbelsee	2:20 Min	0
3.	Martin Link, Braunschweig	2:20 Min	2
4.	Jürgen Geier, Georgensgmünd	2:22 Min	2
5.	Klaus Janssen, Xanten	2:25 Min	0
6.	Christoph Kubasch, Goda	2:26 Min	0
7.	Christian Reiser, Farchant	2:26 Min	1
8.	Marcel Zimmer, Kirn	2:26 Min	2
9.	André Sonneberg, Leiferde	2:26 Min	3
10.	Alexander Tauchner, Kirchberg	2:28 Min	0



DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

SPIELERFORUM

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

Setups und Hotlaps auf der CD-ROM

Zum Nachfahren finden Sie dort alle Streckeneinstellungen der bisher Führenden



DER PREIS

MICROPROSE

Der gekürte Weltmeister erhält DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

RENNERGEBNISSE

Brasilien, Interlagos

1.Christian Mönch, Calan	1:13.767
2.Uwe Heister, Mainz	1:13.991
3.Holger Welscheck, Pfaffenh.	1:14.022
4.Thomas Tometzki, Hamm	1:14.152
5.Bart Delonye, Kerkrade	1:14.396
6.Lukas Gebauer, Selm	1:14.410

Pacific, Aida

1.Stefan Breunig, Eppstein	1:08.704
2.Uwe Heister, Mainz	1:08.869
3.Bart Delonye, Kerkrade	1:09.147
4.Thomas Tometzki, Hamm	1:09.506
5.Matthias Barth, Bretten	1:09.615
6.Lukas Gebauer, Selm	1:09.697

San Marino, Imola

1.Christian Mönch, Calan	1:18.551
2.Stefan Breunig, Eppstein	1:18.879
3.Meinolf Gottbarth, Lippetal	1:19.018
4.Gregoire Diehl, Bad Pyrmont	1:19.193
5.Lukas Gebauer, Selm	1:19.457
6.Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:19.899

Monaco

1.Stefan Breunig, Eppstein	1:14.231
2.Michael Steinbach, Marburg	1:15.777
3.Lukas Gebauer, Selm	1:16.383
4.Renato Janki, Davos-Dorf	1:16.641
5.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:16.645
6.Bart Delonye, Kerkrade	1:16.681

Spanien, Barcelona

1.Michael Steinbach, Marburg	1:18.873
2.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:19.405
3.Bart Delonye, Kerkrade	1:19.665
4.Stefan Breunig, Eppstein	1:19.746
5.Lukas Gebauer, Selm	1:19.879
6.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:19.961

Kanada, Gilles Villeneuve

1.Matthias Barth, Bretten	1:20.231
2.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:20.271
3.Mirko Franke, Magdeburg	1:20.424
4.Stefan Breunig, Eppstein	1:20.560
5.Lukas Gebauer, Selm	1:20.583
6.Bart Delonye, Kerkrade	1:20.601

Frankreich, Magny Cours

1.Michael Steinbach, Marburg	1:14.490
2.Stefan Breunig, Eppstein	1:15.050
3.Thomas Tometzki, Hamm	1:15.222
4.Renato Janki, Davos-Dorf	1:15.290
5.Lukas Gebauer, Selm	1:15.376
6.Udo Dankesreiter, Gundelf	1:15.405

England, Silverstone

1.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:23.512
2.Mirko Franke, Magdeburg	1:23.530
3.Christoph Göttschkes, Möncheng.	1:23.561
4.Stefan Breunig, Eppstein	1:23.583
5.Lukas Gebauer, Selm	1:23.659
6.Bart Delonye, Kerkrade	1:23.814

Deutschland, Hochenheim

1.Stefan Breunig, Eppstein	1:39.757
2.Bart Delonye, Kerkrade	1:40.545
3.Uwe Heister, Mainz	1:40.932
4.Joachim Rauser, Leingarten	1:41.120
5.Lukas Gebauer, Selm	1:41.233
6.Murat Günay, Röthenbach	1:41.508

Ungarn, Hungaroring

1.Lukas Gebauer, Selm	1:15.951
2.Bart Delonye, Kerkrade	1:16.635
3.Stefan Breunig, Eppstein	1:17.146
4.Malte Alpers, Aerzen	1:17.202
5.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:17.436
6.Joachim Rauser, Leingarten	1:17.441

Belgien, Spa

1.Stefan Breunig, Eppstein	1:48.291
2.Serdar Alas, Bremen	1:48.826
3.Thorsten Binder, Würschen	1:48.892
4.Thomas Hefele, Blaubeuren	1:49.070
5.Steven Schmiedele, Leipzig	1:49.244
6.Markus Klemmer, Koblenz	1:49.279

Italien, Monza

1.Christian Mönch, Calan	1:21.319
2. Thomas Hefele, Blaubeuren	1:21.319
3.Markus Klemmer, Koblenz	1:21.638
4.Lukas Gebauer, Selm	1:21.677
5.Axel Mücher, Gummersbach	1:21.733
6.Serdar Alas, Bremen	1:21.800

Portugal, Estoril

1.Thomas Tometzki, Hamm	1:18.359
2.Stefan Breunig, Eppstein	1:18.824
3.Bart Delonye, Kerkrade	1:19.108
4.Malte Alpers, Aerzen	1:19.170
5.Matthias Barth, Bretten	1:19.224
6.Udo Dankesreiter. Gundelf.	1:19.459

Europa, Jerez

1.Lukas Gebauer, Selm	1:21.096
2.Stefan Breunig, Eppstein	1:21.658
3.Thomas Hefele, Blaubeuren	1:21.789
4.Malte Alpers, Aerzen	1:21.842
5.Markus Klemmer, Koblenz	1:22.197
6.Mirko Franke, Magdeburg	1:22.355

Japan, Suzuka

1.Bart Delonye, Kerkrade	1:34.538
2.Stefan Breunig, Eppstein	1:34.605
3.Christian Mönch, Calan	1:34.649
4.Udo Dankesreiter. Gundelf.	1:34.667
5.Christian Schulz, Cottbus	1:34.959
6.Lukas Gebauer, Selm	1:35.229

Adelaide, Austalien

1.Thomas Tometzki, Hamm	1:13.033
2.Christian Mönch, Calan	1:13.135
3.Stefan Breunig, Eppstein	1:13.517
4.Malte Alpers, Aerzen	1:13.769
5.Matthias Barth, Bretten	1:13.805
6.Holger Weltscheck, Pfaffenh.	1:13.983

Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zusenden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw.. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Ergebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke

2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift

2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden

3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!

ZWISCHENSTAND

1.Stefan Breunig, Eppstein	87 Punkte
2.Christian Mönch, Calan	44 Punkte
3.Lukas Gebauer, Selm	43 Punkte
4.Bart Deloyne, Kerkrade	40 Punkte

Beachten Sie bitte die Hinweise auf Seite 91!

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - F1GP2
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

AUF DIE GESCHAUT

Zur Moral im Spielerforum:

Wieder einmal müssen wir zum Spielerforum ein paar Hinweise in eigener Sache vorbringen. Da wir bei einer ausgiebigen zweiten Überprüfung der eingesandten Spielstände von Z und zu F1 Grand Prix 2 zahlreiche Cheater entlarven konnten, haben wir uns zu einigen drastischen Maßnahmen entschlossen. Zunächst einmal wurden natürlich sämtliche Spielstände mit ermogelten Leistungen gelöscht. Da wurde bei F1 Grand Prix 2 die PS-Zahl der Boliden auf bis zu 1.000 Pferdchen gesteigert (max. Tempo > 340 km/h), bei den Hotlaps waren keine Zeiten eingeblendet oder erschienen plötzlich ohne vorher gefahrene Runde. Bei Z ließen sich viele Savegames gar nicht erst laden. Also Leute, so geht's nicht! Ab sofort dürfen sich alle späteren Gewinner auf einen Besuch von uns einstellen. Dann muß erst einmal bewiesen werden, ob Spitzenleistungen auch annähernd wiederholt werden können. Leider scheinen wir nur so im Sinne aller Leser einen fairen Vergleichskampf garantieren zu können. Wenn Sie einen Spielstand einschicken, überprüfen Sie zunächst einmal, ob er sich auch wieder laden läßt. Das erspart Ihnen Ärger und uns Zeit. Und noch eine Antwort auf eine häufig gestellte Frage: die Ergebnisse des Spielerforums werden von uns etwa um den 20. Tag eines Monats überarbeitet, also rund 5 - 6 Tage nach dem Erscheinen des neuen Heftes. Aufgrund des redaktionellen Vorlaufes ist das leider nicht anders möglich. Sollten Sie Ihren Spielstand also einmal nicht direkt in der nächsten Ausgabe wiederfinden, üben Sie sich bitte in ein wenig Geduld. Ist er gut genug, taucht er im darauffolgenden Magazin auf. Im Sinne eines ehrlichen Wettbewerbs grüßt Sie

Ihr PC Action-Team

NEU: LESERBRIEFE

Auf vielfachen Wunsch werden wir zusätzlich zum Mail-Bereich auf der Cover-CD ab der nächsten Ausgabe auch im Heft eine kleine Leserbrief-Rubrik einführen. Dort sollen weniger Fragen zu Spielen beantwortet werden, sondern vielmehr allgemeine Themen zu PC Action oder aktuelle Entwicklungen bei Computerspielen diskutiert werden. Wenn es Ihnen also auf den Nägeln brennt, senden Sie Ihre Leserbriefe am besten auf einer Diskette an:

Computec Verlag
Kennwort: PC Action Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

UNSER OSTERHASE HAT

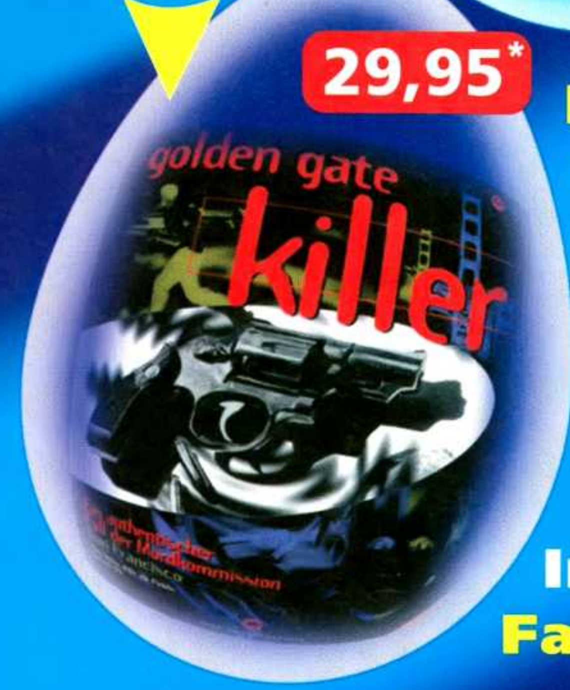
PITFALL
Der Indiana Jones der Computergeschichte kehrt zurück. Und wie!

39,95*

GOLDEN GATE KILLER
Mörderisches Abenteuer unter der Sonne Kaliforniens.

Wer zu spät kommt, den bestraft der Osterhase. Denn die SOFT PRICE-Knüller warten nicht lange im Laden. Für die, die's immer noch nicht wissen: SOFT PRICE – das sind 8 absolute Game Klassiker zu absolut soften Preisen, auf CD-ROM, in Deutsch und natürlich alles Original-Spiele. Das Erkennungszeichen: Der SOFT PRICE-Aufkleber. Also auf zum fröhlichen Eiersuchen: Im gut sortierten Fachhandel.

29,95*



39,95*

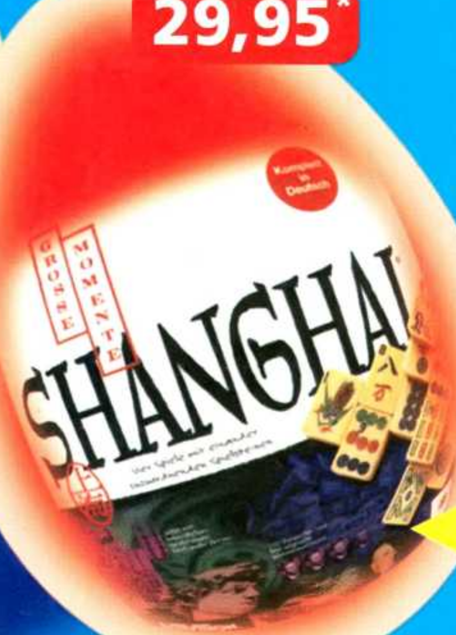
EARTHWORM JIM
Kaum ein anderes Jump'n' Run kann mit solch einem Comic-Stil aufwarten.

29,95*





29,95*



MECH WARRIOR II
Tonnenschwere Action, Strategie und Taktik in einem.

SHANGHAI
Auf diese Steine können Sie bauen – Hirngymnastik am PC.

*Unverbindliche Preisempfehlung


DIE DICKSTEN EIER!!
MONTY PYTHON'S
REINE ZEIT-
VERSCHWENDUNG
John Cleese und
Konsorten: das heißt
schwarzer, englischer
Humor hoch drei!
29,95*
ALLE SPIELE AUF CD-ROM
39,95*
39,95*
SOFT
PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN
WORMS
Bis an die Zähne
bewaffnete Würmer
blasen zum Angriff auf
das Großhirn!
SIMON II
Tollpatschiger Zauber-
lehrling auf dem
neuerlichen Holzweg.
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de



1 *DSF Fußballmanager: Klein, aber fein präsentiert sich Sierras Managerspiel. Unschlagbar ist jedoch nur der Preis von knapp 30 Mark.*



11 *Flying Corps: Empires hervorragende Flugsimulation aus der Zeit des Ersten Weltkriegs setzt zu einem gemächlichen Höhenflug in die Charts an.*



15 *Privateer The Darkening: Gerade ist der neueste Patch erhältlich und schon erobert sich Origins Weltraum-Epos einen neuen Chart-Quadranten.*



18 *Lords of the Realm 2: Mittelalterliches Säbelrasseln und Lehen-Management, Sierras Strategiespiel läßt die Zeit der Ritter, Burgen und Eroberungen wieder aufleben.*

BESTSELLER CD-ROM

Platz		Titel	Hersteller
1	▲	**DSF Fußball Manager**	**Sierra**
2	▼	C&C Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
3	▲	Power F1	Eidos/Domark
4	▼	Diablo	Blizzard/Bomico
5	▲	F1 Grand Prix 2	MicroProse
6	▼	Gold Games	Topware
7	◆	MAX	Interplay/Acclaim
8	▲	Die Siedler 2	Blue Byte
9	▼	Tomb Raider	Core Design/Eidos
10	◆	Die Siedler 2 Mission CD	Blue Byte
11	✹	Flying Corps	Empire/Koch Media
12	▼	Bundesliga Manager 97	Software 2000
13	▲	NBA Live 97	Electronic Arts
14	▲	Rayman	Ubi Soft
15	▲	Privateer - The Darkening	Origin/EA
16	▼	FIFA 97	Electronic Arts
17	▼	Bleifuß 2	Virgin
18	✹	Lords of the Realm 2	Sierra
19	▲	DSA 3 - Schatten über Riva	Attic/Topware
20	✹	Gigapack 1	Koch Media

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✹ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Baphomets Fluch ....Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ...LucasArts
Normality ....Gremlin
Simon the Sorcerer 2 ...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager Hattrick ....Software 2000
Capitalism ....Software 2000
Elisabeth I. ....Ascon
Hattrick ....Ikarion
Theme Park ....Bullfrog

Action:
Neu: MDK........Shiny Entertainment
Have a NICE Day..........Magic Bytes
Privateer - The Darkening ....Origin
Schleichfahrt.................Blue Byte
Tomb Raider ....Eidos
Virtua Fighter PC ....Sega PC

Strategie:
Civilization 2................MicroProse
C & C Alarmstufe Rot..........Westwood
MAX.............................Interplay
Master of Orion 2 ....Micro Prose
Warcraft 2 ....Blizzard
Z ....Bitmap Brothers

Simulation:
Hexagon Kartell ....Ascaron
Flight Unlimited ....Looking Glass
F1 Grand Prix 2............ MicroProse
Strike Commander ....Origin
TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
FIFA Soccer '97........Electronic Arts
Links LS...........................Access
NBA Live '97 ....Electronic Arts
NHL 97 ....Electronic Arts
Virtual Pool...................Interplay

Rollenspiel:
Diablo ....Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva..........Attic
Lands of Lore ....Westwood
Ultima Underworld 2 ....Origin
Wizardry 7 ....Sir Tech

Interaktive Filme:
Gabriel Knight 2 ....Sierra
Phantasmagoria ....Sierra



RAVEline:
Das führende Magazin
für Techno-Musik und -Lifestyle
in Deutschland.
Jeden Monat brandaktuelle News und Facts aus der rasanten Welt elektronischer Tanzmusik.
Interviews, Features, Fotoreportagen und Berichte aus dem Nightlife in Deutschlands angesagtesten Clubs.
Ausführliche Tests von technischem Equipment für den Nachwuchs-DJ und Heimproduzenten.
Clubwear, Filmtips, ein bundesweiter Veranstaltungskalender und, und, und
Autechre
5 Years of Electronic Revolution:
FORCE INC.
ACID
ACID IST EIN WIE-WORT
BASS IN YER FACE
YAMAHA CS 1x
BASS-STATION
MAB 303
Bass Novation
underworld
Die Musik des Zufalls:
Jesus left Chicago
Masters At Work
DJungle
Dubplates
Dope Beats
artwork & magazin design by planet pixel

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen",„mehr Geld" und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z" ...

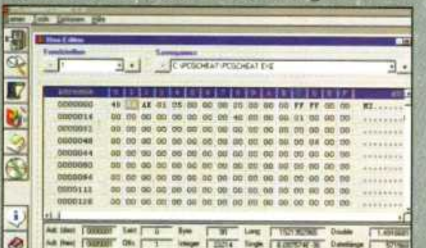
Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.



NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel.

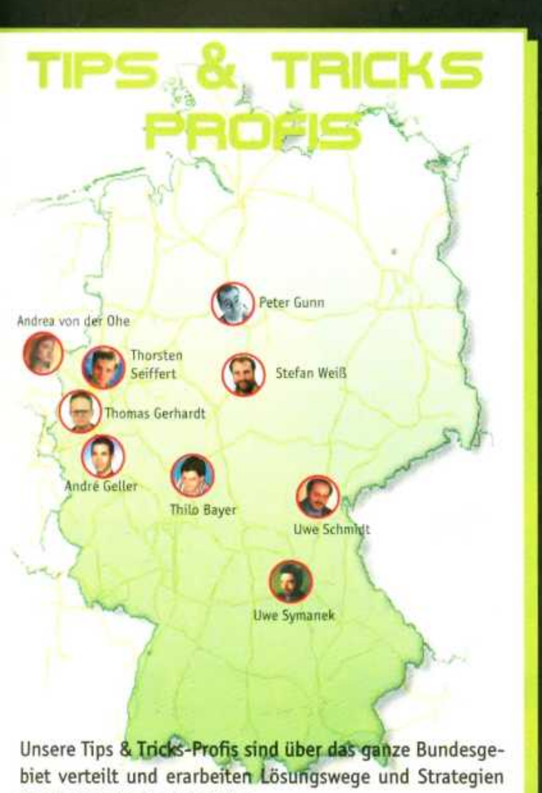
*) unverbindliche Preisempfehlung.

PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

Kurztips



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.



98

Ecstatica 2

Sollten Sie versehentlich in den Ellipsen-Welten von Ecstatica 2 verlorengegangen sein, helfen wir Ihnen gern weiter. Anhand unserer Komplettlösung dürfte es kein Problem mehr sein, den tapferen Prinzen sicher durch das komplexe Spieluniversum des Andrew Spencer zu geleiten. Schon bald dürfen Sie Ihre geliebte Ecstatica wieder in Ihre Arme schließen.



128

Flying Corps

Empires fliegende Kisten fordern den ganzen Piloten. Können Sie an die Erfolge und an den Ruhm eines Baron von Richthofen oder Rickenbacker anknüpfen? Stürzen Sie sich mit uns in die ersten beiden Kampagnen von Flying Corps und beweisen Sie, daß Sie nur im Himmel zuhause sind.



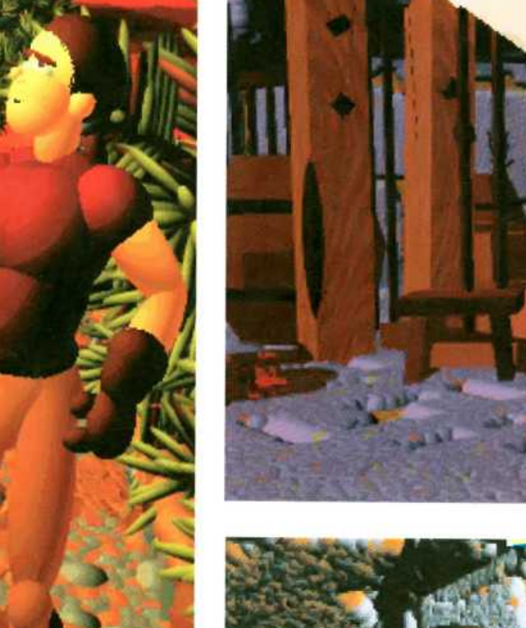
110

Bundesliga Manager 97

Nachdem wir in der letzten Ausgabe Entwarnung für alle Fußball-Fans geläutet haben, folgt prompt der ausführliche Tips & Tricks-Abstoß. Kein Geringerer als Hauptprogrammierer Werner Krahe stand uns Rede und Antwort, so daß wir dem komplizierten Machwerk aus Eutin seine Geheimnisse entlocken konnten.



- Gefängnisturm: Intro und Aufgabenstellung
- Haupthalle: 1. Siegelstück, Warlock
- Brunnen, Schornstein, Katakomben, 2. Siegelstück





Kampf den Ellipsen! Gleich dutzendweise zerrt Ihnen Psygnosis in Ecstatica 2 kugelrundes Monstervolk vor die geschärfte Klinge. Nebenbei lauern meterhohe Abgründe, gefährliche Planschbecken und abenteuerliche Kletterpassagen auf Ihren agilen Prinzen. Wie Sie Ihren Charakter dennoch sicher an das Ziel Ihrer Wünsche führen, erfahren Sie in unserer Komplettlösung.

ECSTATICA 2

Erinnern Sie sich noch an das Ende von Teil 1? Unser tapferer Prinz legte sich mächtig ins Zeug, um seine Ecstatica aus den Händen zahlreicher Bösewichte zu befreien. Doch kaum ist das glückliche Paar in der heimatlichen Festung angekommen, wird die Ellipsen-Schönheit schon wieder entführt, ihren Hero stellt man an den Pranger. Selbst mit diesem eingeschränkten Blickwinkel kann er das Gemetzel erahnen, das hier stattgefunden haben muß. Ihm bleibt nicht viel Zeit, die Mächte des Bösen auszuschalten und Ecstatica vor dem sicheren Opfertod zu retten, Ihnen auch nicht. Also frisch ans Steuerruder Ihres Prinzen. In der folgenden Lösung sind die Richtungsangaben links, rechts und geradeaus immer aus der Sicht des Spielercharakters zu verstehen.

Gefängnisturm: Intro und Aufgabenstellung

- schräg gegenüber des Prangers in die Scheune laufen, dort gleich links in die Schmiede = Schwert
- in die Taverne und dort die Treppen hinaufgehen





- ganz oben seitlich neben den Schalter stellen und zuschlagen, den Schlüssel nehmen und Tür aufschließen
- über Steintreppe auf die andere Seite gehen, am Turmaufgang vorbeilaufen, am Wegende ganz ans Gitter herangehen = Rüstung



Bevor Sie den Turmaufgang passieren können, brauchen Sie die Rüstung am nördlichen Ende der Balustrade.

- durch den Turmaufgang gehen und den Turm hochsteigen
- aus Raum im 2. Stock Schlüssel holen und den im 1. Stock aufschließen = Priesterin, Hinweis 1
- ganz oben auf dem Turm den Zauberstab holen
- ganz heruntergehen, die jetzt aktivierten Schalter betätigen (schlagen)

Haupthalle: 1. Siegelstück, Warlock

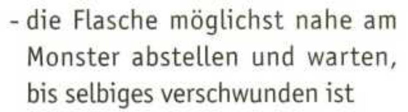
- durch das jetzt offene nördliche Tor gehen, Teleporter benutzen = Seitenraum der Taverne
- auf den Platz gehen, mit dem Zauberstab die Eingangstür der Haupthalle öffnen



- auf der Treppe rechts vom Eingang die Schattenbrüder bekämpfen = 1. Siegelstück, in den 1. Stock gehen
- direkt von der Treppe aus dem Gang folgen und dann links den Saal mit der Kristallkugel betreten; weiter in den Thronsaal gehen, dort Warlock ausschalten
- die Kristallkugel aktivieren = Hinweis 2

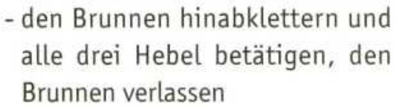
Brunnen, Schornstein, Katakomben, 2. Siegelstück

- Haupthalle verlassen, im Stall den Raum links neben dem Pferd betreten, Leiter heruntersteigen
- den Schalter betätigen und aus dem Weinkeller die lilafarbene (mittlere) Flasche mitnehmen, Keller wieder verlassen und zum Brunnen gehen



Nehmen Sie im Keller den linken Durchgang, drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie einen Raum weiter.





- die Flasche möglichst nahe am Monster abstellen und warten, bis selbiges verschwunden ist
- den Brunnen hinabklettern und alle drei Hebel betätigen, den Brunnen verlassen
- zum Pferdepferch dort durch das Tor links, über die Steintreppe die Handwerkergilde betreten und über zwei Leitern auf das Dach klettern

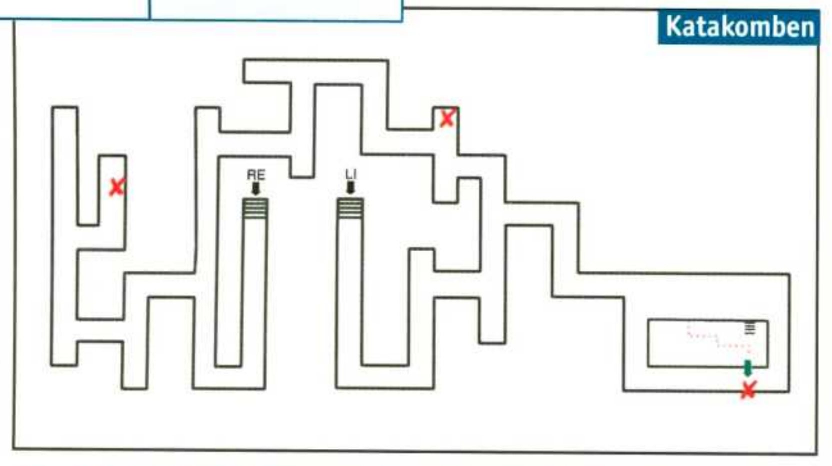


Die erste Leiter in der Handwerkergilde ist leicht zu übersehen.



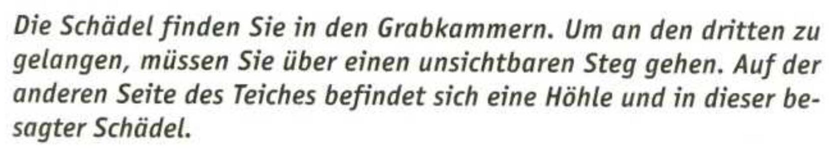
- Friedhof, Rüstung, Geheimgang
- Steuerung

- in den jetzt erloschenen Schornstein springen = Teleporter in die Katakomben
- in den Grabgängen drei Schädel finden, auf die leeren Podeste oberhalb der großen Treppe stellen und die Gruft des Königs betreten









Die Schädel finden Sie in den Grabkammern. Um an den dritten zu gelangen, müssen Sie über einen unsichtbaren Steg gehen. Auf der anderen Seite des Teiches befindet sich eine Höhle und in dieser besagter Schädel.

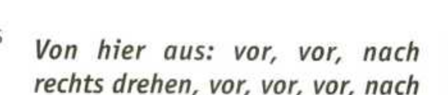
- das 2. Siegelstück, vom Arm des Königs das Amulett und rechts das kleine Kreuz mitnehmen (das große ist unwichtig!)
- zurück zum Raum mit dem Teleporter, dort die Kristallkugel aktivieren = Hinweis 3

Friedhof, Rüstung, Geheimgang

- die Tür rechts öffnen, Zauberstab nehmen und dem Weg folgen, über die Leiter aus dem Brunnen klettern
- die Steintreppe am Stall herauflaufen, den Schalter betätigen und aus der Truhe im Raum die grünen Stiefel holen (Kreuz wieder aufheben)
- in der Nähe des Brunnens in den Raum gehen, der mit giftigem Schleim geschützt ist, darin den schwarzen Schalter betätigen
- rechts um die Ecke durch das sich nun öffnende große Tor gehen, den Hebel betätigen und über die Zugbrücke in den Garten gehen
- von der Zugbrücke aus gerade 12 Stufen hinabsteigen und nach rechts drehen, weitergehen bis zum Friedhofstor und dieses mit dem kleinen Kreuz öffnen

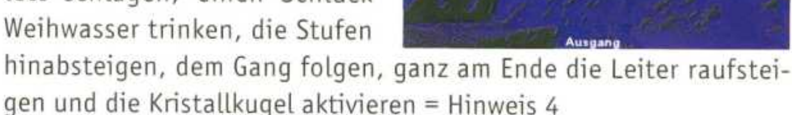


- SOFORT rechts und geradeaus in die Kirche laufen und das silberne Schwert holen
- zum anderen Ende des Friedhofs gehen, in der Gruft die Rüstung finden, wieder hinausgehen



Von hier aus: vor, vor, nach rechts drehen, vor, vor, vor, nach rechts drehen, vor

- nochmals in die Kirche gehen, die Kerze links neben dem Skelett schlagen, einen Schluck Weihwasser trinken, die Stufen hinabsteigen, dem Gang folgen, ganz am Ende die Leiter raufsteigen und die Kristallkugel aktivieren = Hinweis 4



STEUERUNG

Die komplette Steuerung erfolgt über die Pfeiltasten. Geschickte Ausweichmanöver werden in Kombination mit der Alt-Taste erzielt. Zum Gebrauch der Waffen und Zauberstäbe gibt es eine Anzahl von Kombinationsmöglichkeiten mit der Ctrl- und/oder der Alt-Taste.



Anstatt eines variablen Inventars läßt sich mit der Enter-Taste eine Zustandsübersicht aufrufen. In dieser werden auch gesammelte Gegenstände abgelegt. Die Prozentanzeige gibt keine Auskunft darüber, wie weit Sie im Spiel fortgeschritten sind, sondern zeigt an, wie viele der unzähligen Kameraeinstellungen Sie schon gesehen haben. Die acht Gegenstände in der Mitte vermitteln Ihnen zusätzliche Eigenschaften: der Ring ermöglicht es, die blauen, das runde Amulett die roten Türen zu öffnen. Mit Hilfe des Amuletts des Magiers (großer Stern) können Sie im Dorf der Verdammten das dortige Amulett (kleiner Stern) neutralisieren und den Fluch vom Dorf nehmen. Die Rüstung aus der Gruft schützt vor Pflanzen in der Wildnis, die des Magiers (mit Diamant) ermöglicht das Besiegen der Mönche im Dorf. Die Laterne brauchen Sie, um den Dark Tower betreten zu können, und die Schriftrolle gibt Aufschluß darüber, wie die Siegelstücke zusammengesetzt werden müssen.

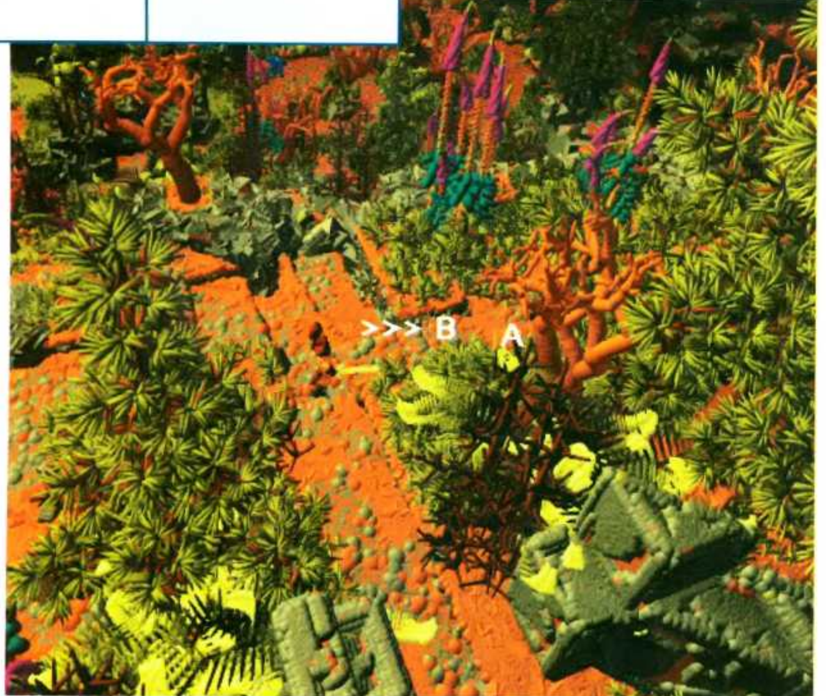

Fun Online
SUPERGAMES!
lohnt sich!
Festhalten, jetzt geht's ab!
In Fun Online Supergames gibt's ab sofort die tollsten Original-Spielehits zu sensationellen Preisen!
Top-Spiel jetzt fast geschenkt! 12,99 DM
VOLLVERSION FÜR PC komplett in Deutsch
FUSSBALL-FUN TOTAL! MIT TURNIERMODUS FÜR BIS ZU ACHT MITSPIELER
Playtime: 91% PLAYTIME STAR
PC-Games: 91% PC-GAMES AWARD
ACTION SOCCER
DEUTSCHE VOLLVERSION!
JETZT NEU AM KIOSK
Und das wird euch geboten:
2-D und 3-D Animation
3 Spielmodi
Team-Editor
viele verschiedene Strategien
realistische Wetterbedingungen
„Live" Kommentare
Zoomeffekt
Wiederholungen
über 6000 Graphikframes
Und das alles zu einem Spitzenpreis!
fast geschenkt für nur DM 12,99
FUN ONLINE SET ZU GEWINNEN!
Einfach ausschneiden, aufkleben, und gewinnen!
Unter den Einsendern verlosen wir 20 dieser tollen Sets aus der Fun Online Kollektion. Schreibt einfach an:
Egmont Interactive
Stichwort: Fun Online - Set
Postfach 10 12 45
70011 Stuttgart
EINSENDESCHLUSS: 31.3.97
PCA497



- 3. und 4. Siegelstück, Zauberin, magischer Ring
- 5. Siegelstück, Rüstung und Amulett des Magiers
- Fragen und Antworten

3. und 4. Siegelstück, Zauberin, magischer Ring

- an der Kreuzung direkt nach rechts drehen, geradeaus die Pflanze unschädlich machen und das 3. Siegelstück nehmen, zurück zur Kreuzung



Holen Sie erst bei A das 3. Siegelstück und gehen Sie dann eine Stufe tiefer in Richtung B.

- geradeaus gehen und gleich auf den Efeubusch links runterspringen, zwei Schritte geradeaus und die Stufe rechts wieder hoch, bis zur nächsten Blume gehen, diese ausschalten, nach links drehen und weitergehen; am Haus vorbei die blaue Blume ausschalten, links weitergehen, nach rechts drehen, bis zu den großen grauen Felsbrocken gehen, zwischen diesen links abbiegen, nach rechts drehen und rechts halten, lilafarbene und gleich danach blaue Blume ausschalten, weiter geradeaus, dabei den rechten Gang wählen (lilafarbene Pflanzen), am Baum mit Dornengestrüpp davor und daneben nach links bis zur Lichtung weitergehen
- auf der Lichtung alle Amazonen bekämpfen = Steinkopftür links öffnet sich

Bevor Sie das 4. Siegelstück nehmen können, müssen Sie erst die Zauberin besiegen.

- das Gewölbe betreten und die Zauberin ausschalten = magischer Ring
- zurück zur Lichtung, dort rechts die blaue Blume ausschalten und 4. Siegelstück nehmen
- im Vorraum der Höhle die Kristallkugel aktivieren = Hinweis 5

5. Siegelstück, Rüstung und Amulett des Magiers

- den Teleporter in der Schatzkammer der Zauberin benutzen (inmitten der vier schwarzen Steine) = Friedhof
- über die Zugbrücke zurück auf den Platz laufen, dort noch mal in die Handwerkergilde, die erste Leiter hoch und rausgehen, dort nach links drehen, geradeaus und die Steintreppe zur blauen Tür hochgehen

Laufen Sie die Balustrade entlang und gehen Sie die Treppe vorsichtig hoch.

- blaue Tür öffnen, Zauberstab nehmen und durch die Tür neben der ersten treten
- eine der riesigen Steintreppen hinauftapsen = 1. Stock, ganz nach oben in den Turm gehen, dort die rote Tür aufstoßen, vorsichtig vorwärts, auf dem Vorsprung nach links drehen, nächste Tür aufstoßen und den Teleporter betreten

Von diesen Vorsprüngen aus gibt es je einen Zugang zum Haupt- und zum Nebenturm



- auf dem Dach den Magier ausschalten, seine Rüstung (ganz links am Rand) nehmen und wieder Teleporter benutzen,

FRAGEN UND ANTWORTEN

Auf dem Friedhof scheitere ich immer wieder an den Werwölfen. Wie kann ich sie besiegen?

Diese lassen sich nur mit einem silbernen Schwert beseitigen. Eines finden Sie in der Kirche, gleich gegenüber dem Friedhofseingang.

Ist es sinnvoll, sich auf jeden Kampf einzulassen?

Sie brauchen magische Schriftrollen, um ihre Magie zu erhöhen. Anders als die Zaubertränke erhalten Sie diese nur von besiegten Gegnern.



Diese Waffenkammer läßt jedes Kämpferherz höher schlagen.

Muß ich mir merken, wo ich eine Waffe abgelegt habe?

Nein. Überall liegen Waffen - normale und magische - sowie Zauberstäbe. Zur Not läßt sich ein verbrauchter Zauberstab auch als Schlagstock benutzen.

Ist es möglich, daß ich aus irgendeinem Gebiet nicht mehr herauskomme?

Nein. Es gibt überall versteckte Gänge oder Wege. Versuchen Sie doch mal, sich einen neuen Weg zu erspringen.

Wieso lassen sich einige Schalter oder Hebel nicht betätigen?

Viele Hebel und alle Schalter müssen erst durch irgendeine andere Aktion aktiviert werden. Aktivierte Schalter sind farbig und haben eine heraushängende Zunge.

06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 06131 - 37 55 79 T-Online *soco#



http://www.softwarecompany.de



Titel	Version	Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90
Adimiral Sea Battle	DA	84,90
Age of Sail	DA	89,90
AH64D Longbow	DV	79,90
AH64D Flashpoint Korea	**DV**	**39,90**
Alien Trilogy	**DV**	**69,90**
ATF Gold*	DV	79,90
Battle Cruiser 3000 AD*	**DV**	**67,90**
Baphomets Fluch	**DV**	**64,90**
Bazooka Sue	DV	84,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90
Bleifuß 2	DV	59,90
Birthright*	**DV**	**79,90**
Blast Chamber	DV	69,90
Blood*	**DA**	**79,90**
Blood & Magic AD&D	DV	79,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	**DV**	**69,90**
Civilization 2	**DV**	**59,90**
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90
Command & Conquer SVGA	DV	89,90
Conquest Earth*	**DV**	**79,90**
Conquest of the new World	DV	49,90
Constructor*	**DV**	**79,90**
Creatures	DV	64,90
Crow. City of Angels*	DA	72,90
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm	DV	79,90
Dark Earth*	**DV**	**79,90**
Iznogoud*	DV	59,90
Jagged Alliance 2*	**DV**	**74,90**
Jedi Knight*	**DA**	**79,90**
Leisure Suit Larry7	DV	79,90
Lighthouse	DV	79,90
Links LS	**DA**	**89,90**
Lords of the Realm 2	DV	79,90
Magic the Gathering*	DV	79,90
MAD TV 2	DV	71,90
Mechwarrior2:MERCENARIES	DV	79,90
Nascar Racing 2	**DA**	**74,90**
NBA Live 97	DV	74,90
NBA Hangtime*	DV	74,90
Neverhood	**DA**	**99,90**
NHL Hockey 97	**DV**	**69,90**
NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
NFL Quarterback 97	DV	69,90
NFL 97 - John Madden	**DV**	**69,90**
Pandorra Akte	**DV**	**79,90**
Panzer Dragon	DV	74,90
Pete Sampras Tennis*	**DV**	**79,90**
Phantasmagoria 2	**DV**	**79,90**
Planer 2 Mission	DV	23,90
Privateer 2	DV	79,90
Projekt Paradise	**DV**	**69,90**
Rally Racing 97	DV	74,90
Realms of the Haunting	**DV**	**79,90**
Red Nak*		**i.Vorb.**
Risiko	**DV**	**69,90**

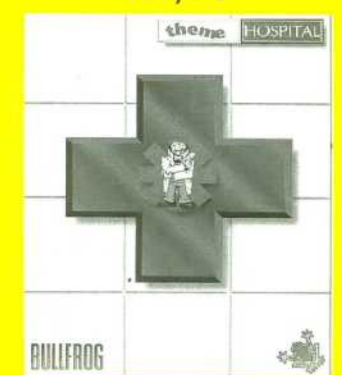
Mission: Gegenangriff* 27,90



inklusive Mausmatte

Alarmstufe Rot und kein Ende in Sicht!

Theme Hospital* 74,90

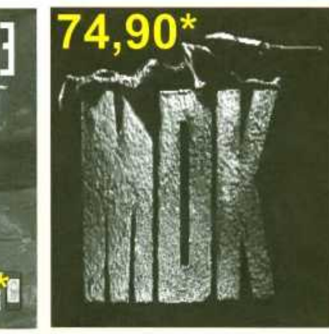


Für Alle, die schon immer Doktor spielen wollten!



Titel	Preis
CC2 Alarmstufe Rot	84,90
Daggerfall DV*	69,90
Diablo	74,90
Dominion*	74,90
Extreme Assault*	69,90
Formel 1*	84,90
Need for Speed 2*	79,90
Master of Orion 2	79,90
Moto Racer*	74,90





Titel	Preis
Ascendency	29,90
ATF-Nato Fighters	19,90
Fifa Soccer 96	29,90
Gene wars-DV	39,90
Lost Vikings*	29,90
Magic Carpet 1inkl.2	29,90
Privateer 1	14,90
Syndicate wars-DV	39,90
Terminator Skynet	39,90
Time Commando	39,90



Titel	Version	Preis
Dark Reign: Future of war*	**DV**	**79,90**
Dawn of Darkness*	**DV**	**79,90**
Deadlock	DV	79,90
Demonworld*	**DV**	**69,90**
Descent 2	DA	49,90
Descent to Undermountain*	**DA**	**79,90**
Destruction Derby 2	**DV**	**69,90**
Die Fugger 2	**DV**	**49,90**
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90
Die gr. Schlacht u. Gettysburg	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90
Down in the Dumps	**DV**	**69,90**
Earthsiege 2	DV	49,90
Ecstatica 2*	**DV**	**74,90**
Elisabeth I.	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	**DV**	**81,90**
F1 Grand Prix 2	**DV**	**79,90**
F1 Grand Prix 2 Perfekt	**DV**	**29,90**
F1 Grand Prix 2 Training	**DV**	**29,90**
F22 Lightning 2	DV	79,90
Fifa Soccer 97	**DV**	**74,90**
Flightsimulator 6.0	DV	99,90
Flying Corps	DV	81,90
Flottenmanöver	DV	74,90
Gabriel Knight 2	**DV**	**67,90**
Grand Prix Manager 2	DV	81,90
G-Nome*	**DV**	**69,90**
Have a nice day	**DV**	**62,90**
Heroes of Might & Magic 2*	**DV**	**74,90**
Hexagon Kartell	DV	67,90
Holiday Island	DV	69,90
Hunter Hunted	DV	79,90
Interstate 76*	**DV**	**79,90**
Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Schleichfahrt	**DV**	**69,90**
Schwarze Auge 3	DV	34,90
Sega Rally	DV	69,90
Shattered Steel	DV	49,90
Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Stadt der verlorenen Kinder	**DV**	**79,90**
Starcraft*	**DV**	**79,90**
Star General	DV	69,90
Star Trek - Academy	DV	39,90
Star Trek - Borg	**DV**	**52,90**
Star Trek - Starfleet Acad.*	**DV**	**69,90**
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Steel Phanter 2	**DV**	**79,90**
Stratosphere*	**DV**	**79,90**
Timelapse	DV	79,90
Titanic*	**DV**	**69,90**
Tomb Raider	**DV**	**64,90**
Toonstruck	DV	69,90
Virtua Cop	DA	74,90
Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV	79,90
Wing Commander 4	DV	54,90
Wing Command. Krilrathi Saga*	**DV**	**54,90**
Wipe Out 2097*	**DV**	**74,90**
Wizardry Gold	DV	74,90
Wizardry Nemesis*	**DV**	**74,90**
X-Wing vs. T-Fighter*	**DV**	**79,90**
Z	DV	69,90

Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör. Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90.

Große Spiele für kleines Geld!

Titel	Version	Preis
Albion	DV	29,90
Anvil of Dawn	**DV**	**29,90**
Bernhard Langer Golf*	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90
Colonization	**DV**	**24,90**
Crusader: No Remorse	**DV**	**29,90**
Crusader: No Regret	**DV**	**39,90**
Der Reeder	DV	14,90
Destruction Derby	**DV**	**29,90**
Die Siedler 1	DV	29,90
Die Siedler 2 Mission	**DV**	**29,90**
Discworld	**DV**	**29,90**
Dungeonmaster 2	**DV**	**29,90**
Earthsiege 1	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90
Evocation	DV	29,90
Fantasy General	**DV**	**29,90**
Grand Prix Manager	DV	29,90
Head to Head*	DV	29,90
Heroes of Might & Magic	**DV**	**29,90**
Indy Car 2	DV	34,90
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	**DV**	**24,90**
Larry 6	DV	24,90
Lost Vikings*	DV	29,90
Little Big Adv.	DV	29,90
Mechwarrior 2*	**DV**	**29,90**
Mega Race 2	**DV**	**29,90**
Might&Magic Triologie	DV	39,90
Outpost*	**DV**	**24,90**
PGA Euro Data Nippenburg*	DV	39,90
PGA Euro Data Oxfordshire*	DV	39,90
Pirates Gold	DV	24,90
Pitfall	**DV**	**29,90**
Pizza Connection	DV	19,90
Pro Pinball The Web	DV	25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Rebel Assault 2	**DV**	**49,90**
Shanghai-Great Moments	**DV**	**24,90**
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Shivers	DV	19,90
Sim Ant	**DV**	**24,90**
Sim Earth	**DV**	**24,90**
Sim Farm	**DV**	**24,90**
Space Quest 6*	DV	24,90
Star Trek-Deep Space 9	DA	29,90
Star Trek-Final Unity	DV	39,90
Steel Phanter	DV	29,90
Stonekeep	DV	34,90
Teamchef	**DV**	**19,90**
The Dig	**DV**	**49,90**
Theme Park Classic	DV	29,90
Tilt	DV	24,90
Torins Passage*	**DV**	**19,90**
UFO	DV	24,90
Ultra Pinball 1*	**DV**	**24,90**
Vollgas	DV	29,90
Warcraft 1	**DA**	**24,90**
Wing Commander 3	DV	34,90
Woodruf	**DV**	**21,90**
Worms*	**DV**	**29,90**
X-Com: Terror from the Deep	**DV**	**27,90**
X-Wing inkl. Mission	DV	29,90

Gamestore Frankfurt Höchst



Königsteiner Str./ Ecke Gerlachstr.

Gamestore Frankfurt Ostend

Friedberger Anlage 1-3 in der Zoo-Passage

Einladung zur Eröffnungsfeier am Osterwochenende!

Wir möchten Sie zur Einweihungsfeier des Megastore in Mainz/Wiesbaden am 29.03. ab 10.00 Uhr herzlich einladen. Neben tollen Aktionspreisen und Überraschungen bieten wir Ihnen auch Speisen und Getränke.

Wir freuen uns auf Sie!

Megastore Mainz/Wiesbaden

RHEIN
BAB 643
AB MZ Mombach
Richtung Innenstadt-->
ab 29.03.
Saarstr.
40

Mombacher Str. 38 / Mainz

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt.



- Dorf der Verdammten
- Laterne, Necromancer, 6. Siegelstück
- Puzzle Power

Amulett nehmen, eine Etage tiefer gehen und von den Treppenstufen runter geradeaus durch den Durchgang, wieder vorsichtig nach links drehen, Tür eintreten und das 5. Siegelstück holen
- in den 1. Stock runter und durch den Durchgang (unter dem Gehörnten), nach rechts drehen, das Dach des Seitenturms betreten und die Kristallkugel aktivieren = Hinweis 6

Dorf der Verdammten

- Teleporter benutzen, zur bekannten ersten Kreuzung zurück, eine Stufe runter, nach rechts drehen, weitergehen und scharf rechts halten = Dorf der Verdammten
- die blaue Tür am Haus mit dem kleinen Balkon eintreten, hinein und die Leiter hochklettern
- auf den Balkon gehen und von dort aus in den Brunnen springen



Gehen Sie mehrere Schritte rückwärts wieder ins Haus. Nun springend vorwärtsbewegen, bis hinein in den Brunnen.

- durch die Tür weiter, das Amulett nehmen, aus dem Brunnen klettern und in den Steintempel auf der anderen Seite des Brunnens gehen = Hinweis 7

Laterne, Necromancer, 6. Siegelstück

- zur Hunter´s Lodge nach Süden, dort zunächst in die Hütte links, der Arm des ausgestopften Bären ist ein Schalter, draufschlagen, dann in der anderen Hütte aus dem nun erloschenen Kamin die Laterne holen



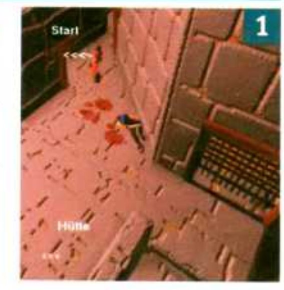


Die Dorfbewohner weisen den Weg nach Süden zur Hunter´s Lodge. Später geht es nach Norden zur Waldruine.

- zurück ins Dorf, den Weg nach Norden durch den Wald wählen, rechts halten und entlang der Felsen immer geradeaus gehen

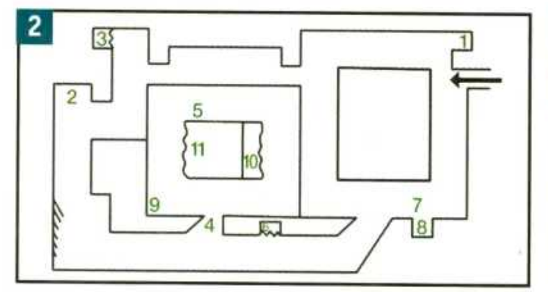
PUZZLE POWER

Speicher-Puzzle



1 Gehen Sie vom Gefängnisturm aus nach Süden. 2 Nacheinander in genau dieser Reihenfolge betätigen bzw. holen und öffnen: 1 blauer Schalter, 2 blauer Hebel, 3 blauer Schlüssel, 4 blaues Schloß, 5 grüner Schalter, 2 grüner Hebel, 6 lila Schlüssel, 7 lila Schloß, 8 roter Schalter, 2 roter Hebel, 9 goldener Schalter, 10 goldener Schalter; 11 Treppe

Gehen Sie zum Startpunkt zurück und betätigen Sie nun den Schalter in der Hütte. 3 Auf der anderen Seite der Balustrade ist jetzt das große Tor offen. Von nun an brauchen Sie das Amulett.

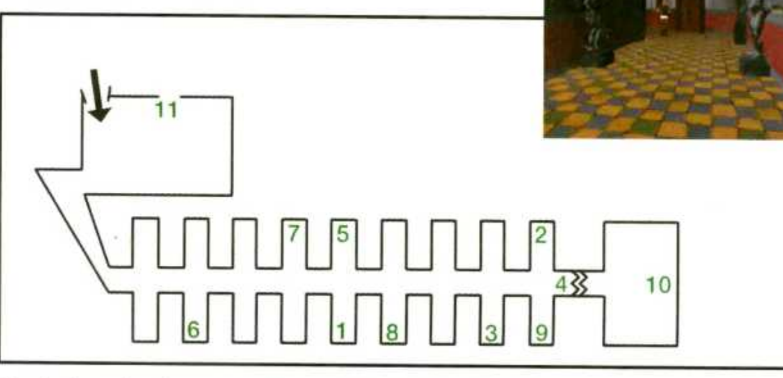




Gefängnis-Puzzle

Voraussetzung: Amulett

In die Haupthalle gehen, dort nach rechts drehen, unter der Treppe durch und den 2. Gang links, rote Tür öffnen



Nacheinander in genau dieser Reihenfolge betätigen bzw. holen und öffnen: 1 blauer Schlüssel, 2 blaues Schloß + brauner Hebel, 3 blauer Schlüssel, 4 blaues Schloß, 5 goldener Schlüssel, 6 goldenes Schloß + Schalter, 7 goldener Schlüssel, 8 goldenes Schloß + Schalter, 9 roter Schlüssel, 2 rotes Schloß + Hebel, 10 brauner Hebel, 11 Schatzkammer

Bücher-Puzzle



Voraussetzung: Ring und Amulett

Stellen Sie das Buch aus dem Bücherzimmer (Eingang Haupthalle geradeaus auf dem Teppich, den gefliesten Gang links, geradeaus) in die Lücke im Regal des Lesezimmers (Eingang Haupthalle nach rechts, letzter Gang links, Tür hinter dem Ritter), und es öffnet sich ein Geheimgang zur Folterkammer. Dort betätigen Sie die Hebel, schlagen auf die Kerze, und der Weg in eine große Monsterhöhle mit vielen Schätzen ist frei.

Ausweglos?



Der einzige Weg aus dem Burggraben heraus ist im kleinen Garten. Im Pavillon bringt Sie ein Teleporter zurück in die Taverne. Schwimmen Sie doch mal unter dem Gartenhaus hindurch - es lohnt sich.

Aus dem Garten gibt es nur einen Weg wieder hinaus - und der ist leider gut versteckt.

SCHLEICHFAHRT

„Ein Meisterstück – SVGA, Hi-Colour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre."
PC ACTION 11/96

„Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!"
PC JOKER 11/96

„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Byte's Tiefseespektakel nicht vorbei."
PC PLAYER 12/96

„... ein High Speed Abenteuer der Extraklasse."
PC SPIEL 12/96

„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symbiose aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound."
Entertainment MARKT 15/96

„Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau."
PC XTREME 12/96

SCHLEICHFAHRT spielt unter Wasser, hat eine Hintergrundstory von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf."
PC GAMES 12/96

HIT

PC ACTION GOLD

PC POWER PLATIN AWARD

HOT PC Spiel GAME

GOLD PLAYER

AWARD PC Games


Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!


Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen und sammeln Sie wichtige Informationen!


Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!


Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechten!



Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Tel: +49 (0)2 08.4 50 88-0 • Fax: +49 (0)2 08.4 50 88-99 • URL: http://www.bluebyte.de

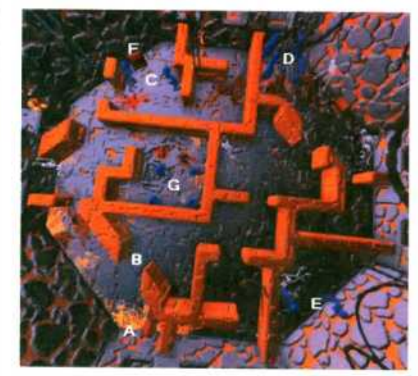
Auf einen Blick:
- Dark Tower: Rune des Siegels, Schriftrolle, Archmage
- Online

- in der Ruine den Teleporter benutzen, dann dem Pfad folgen, durch den etwas höher liegenden Durchgang und den nächsten Teleporter benutzen, durch die Gänge in die Höhle des Necromancer gehen und diesen dort besiegen, danach die Podeste hochklettern, 6. Siegelstück und neues Schwert nehmen
- wieder ein paar Räume zurückgehen und die Kristallkugel aktivieren = Hinweis 8

Dark Tower: Rune des Siegels, Schriftrolle, Archmage
- über den linken Teleporter (gefliester Boden) in den Dark Tower reisen (speichern/Timelimit)
- es dürfen nur noch die Schriftrolle und die Rune des Siegels fehlen



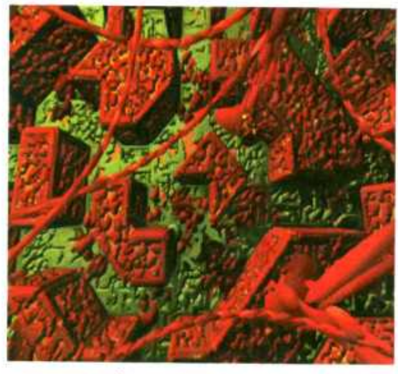
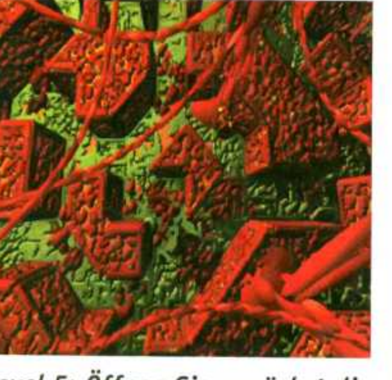
Level 1 und 2: Finden Sie jeweils den Schlüssel, der den Teleporter zum nächsten Level freigibt.



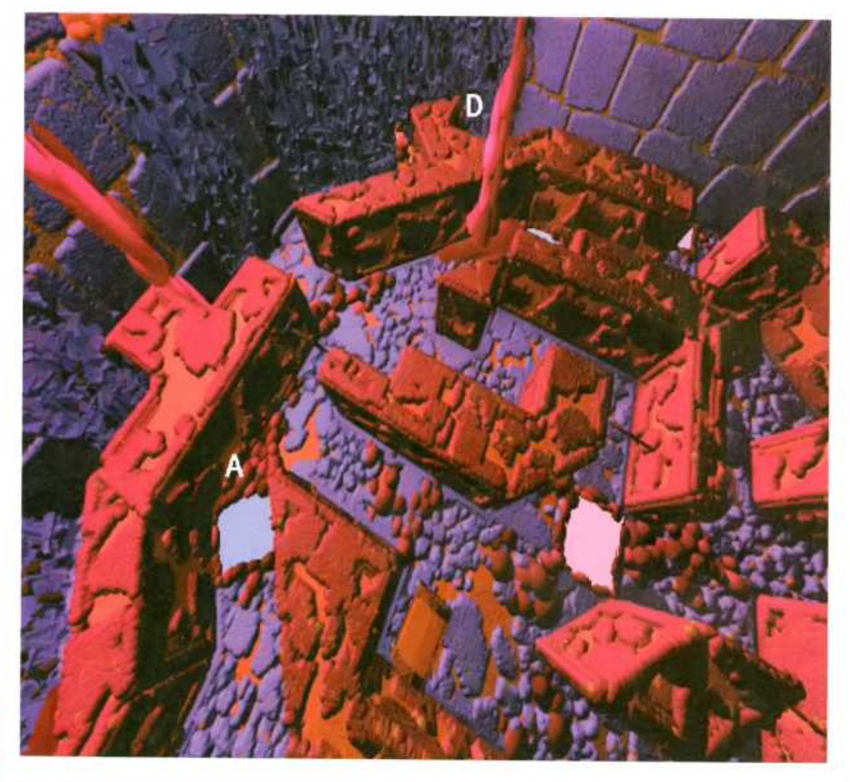
Level 3: Gehen Sie jeweils auf direktem Weg in folgender Reihenfolge: A - B - C - D - E - F - C - B - G

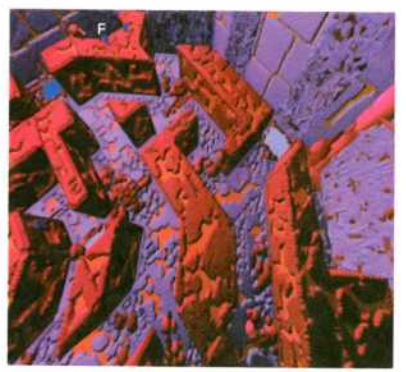


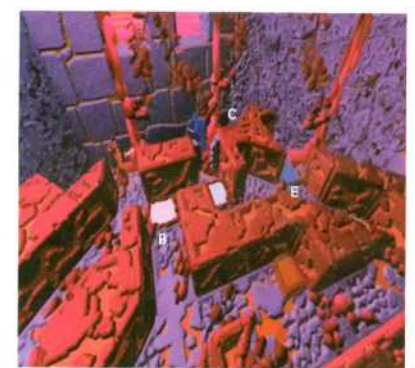
Level 4: Finden Sie die Schlüssel in dieser Reihenfolge, und der Teleporter ist offen.

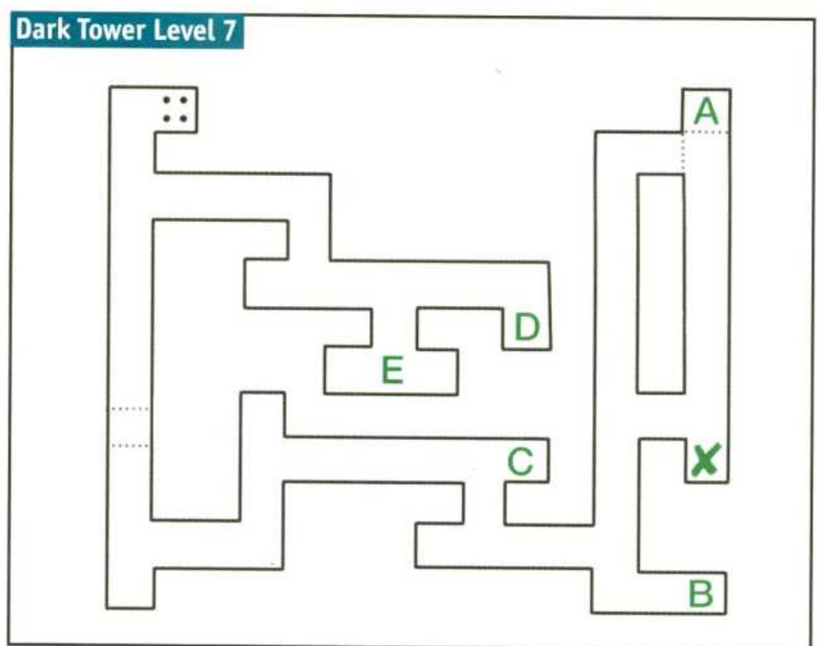
Level 5: Öffnen Sie zunächst die mittlere Truhe im südlichen, dann die im nördlichen Bild.







Level 6: Betreten Sie die Teleporter in genau dieser Reihenfolge.





Level 7: X Start, A Rune des Siegels, B Stiefel, C Schriftrolle, D Schlüssel, E Teleporter (oben).

Besiegen Sie Archmage, und das Siegel fügt sich wieder zusammen (links).

Andrea von der Ohe



Auf der Suche nach Ecstatica - warum nicht im Netz?

Compuserve: GO Gamers Forum
- Tips & Tricks von Usern

ID 101636,1650 (Andrea)

Internet : http://www.psygnosis.com
- Produktinformationen
- technischer Support

Phone : 0 69/66 54 34 00 (Psygnosis)
Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr
technische Hilfe


DIE NEUE SPACE-WIRTSCHAFTSSIMULATION FÜR PC AUF CD-ROM
GAZILLIONAIRE
Deluxe
Kein interaktiver Spielfilm!
Kein Dolby-Surround-Stereo!
Keine 128bit -Raytracings!
Aber:
Extrem spielbar!
AUCH VON MAGELLAN:
SPLITTERWELTEN
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
ZAPITALISM DELUXE
DIE GALAXIE VON GOGG. DEIN RAUMSCHIFF IST MIT 100-TONNEN LAVALAMPEN BELADEN. VERKAUF' DEINE LADUNG, MACHE COOLEN GEWINN UND VERDIEN' DEINE ERSTE MILLION KUBARS VOR DEINEN KRÖTENGESICHTIGEN, EIDECHSKÖPFIGEN KONKURRENTEN.
KANNST DU DIE WIRTSCHAFTLICHE DOMINANZ IN DER GALAXIS AN DICH REISSEN? O.K., DANN HAST DU, WAS ES BRAUCHT, UM EIN GAZILLIONÄR ZU WERDEN.
Tel: 089 - 614 50 614
Fax 089 - 614 50 610
Händleranfragen erwünscht
Magellan Entertainment
Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	79,90
9 - THE LAST RESORT	DA	79,90
11TH HOUR	KD	19,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA*	DA	69,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACE VENTURA	KD	59,90
ACES OF THE DEEP	KD	39,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER*	DA	69,90
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AGE OF SAIL*	E	79,90
AH-64D LONGBOW (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2*	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	DA	59,90
ALIEN VIRUS	KD	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	KD	69,90
AMERICAN DREAM	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	KD	79,90
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS*	DA	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARYON	DA	39,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	69,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	E	39,90
BATTLEGROUND: SHILOH	E	39,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	E	39,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	E	39,90
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	E	49,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Little Thingies	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Wiener takes all	DA	24,90
BEDLAM	DA	75,90
BERMUDA SYNDROME	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	DA	79,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION	DA	29,90
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BLOWN AWAY	KD	29,90
BOING 737 JET SIMULATOR	E	89,90
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	49,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	69,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CARRIER STRIKE FORCE	KD	24,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIV NET	E	29,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90

CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH KD 89,90

Titel		Preis
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLANDESTINY*	KD	69,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	DA	24,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90

COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH KD 119,90

Titel		Preis
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	49,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	39,90
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CROW: CITY OF ANGELS	DA	65,90

GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE KD 59,90
INCL. CREATURES + MARTINI RACING

Titel		Preis
CRUSADE (Greenwood)	KD	39,90
CRUSADER - NO REMORSE (EA CLASSICS)*	KD	29,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	65,90
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS*	KD	79,90
CYBERJUDAS	DA	39,90
CYBERSPEED	DA	9,90
CYBERSTORM	KD	39,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARKLIGHT CONFLICT*	KD	79,90
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	89,90
DEMONWORLD*	KD	75,90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER PRODUZENT	KD	64,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	DA	29,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO	DA	69,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOMINIUM*	KD	75,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90

"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE KD 75,90
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva

Titel		Preis
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	KD	85,90
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	79,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT*	KD	69,90
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	19,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	KF	75,90
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1*	DA	79,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90

FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) KD 259,90
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster) KD 299,90

Titel		Preis
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	KD	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	DA	65,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	59,90
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	KD	75,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER	KD	69,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN*	DA	59,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVESTER	E	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	E	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HEXEN	DA	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD	75,90
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HÖHLENWELTSAGA	KD	24,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUMAN RECALL	KD	29,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER*	KD	89,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	KD	29,90
INFERNO	DA	29,90
INTERNATIONAL MOTO X*	DA	79,90
INTERSTATE 76*	E	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JET FIGHTER III	DA	49,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KARMA - FLUCH DER 12 HÖHLEN	KD	69,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97*	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	34,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	24,90
L.A. BLASTER	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	34,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	KD	89,90
LAST DYNASTY	KD	19,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	KD	69,90
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC incl. Data CD	KD	29,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	E	79,90
MDK	KD	79,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MEGA RACE 2	DA	49,90
MEPHISTO ADVANTAGE 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GIDEON 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	DA	75,90
MUMMY - TOMB OF THE PHARAO	KD	49,90
MUTANT PENGUINS	DA	59,90
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NATO FIGHTERS -ATF DATA-	KD	39,90
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME*	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95*	DA	69,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95 *	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)*	KD	69,90
NET: ZONE	DA	59,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA Classics)	KD	29,90
NHL 97	KD	79,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT GENERAL I INCL. MAP EDITOR	E	19,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95*	KD	75,90
PGA TOUR GOLF 94	DA	5,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2 (UPDATEFÄHIG)	DA	79,90
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL DREAMS DELUXE	DA	19,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	69,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH*	KD	69,90
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA Classics)	DA	29,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING	KD	85,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHIC DETECTIVE / WIN 95	DA	14,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RADIX	DA	39,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	59,90
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	85,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	KD	75,90
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90

ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA) E 69,90
14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN

Titel		Preis
ROBOTRON X*	DA	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	DA	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHELLSHOCK	DA	59,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	**KD**	**24,90**
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	**KD**	**89,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	**KD**	**29,90**
SIM GOLF*	**KD**	**69,90**
SIM ISLE CLASSIC	**KD**	**29,90**
SIM LIFE CLASSIC	**KD**	**19,90**
SIM PARK / WIN 95, MAC	**KD**	**69,90**
SIM TOWER / WIN 95	**KD**	**39,90**
SIM TOWN	**KD**	**29,90**
SIM TUNES	**KD**	**69,90**
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM TILT (21ST CENTURY)	**DA**	**54,90**
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADE*	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	**DA**	**54,90**
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	**DA**	**79,90**
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK & SYSTEM SHOCK	E	39,90
SPACE JAM	**DA**	**49,90**
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPLITTERWELTEN	**KD**	**54,90**
STADT DER VERLORENEN KINDER*	**KD**	**75,90**
STAR CONTROL 3	DA	59,90
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	E	79,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	**E**	**29,90**
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	E	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STRIKER 96	**KD**	**19,90**
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA Classics)	DA	29,90
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SWIV 3D	E	75,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	KD	79,90
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	KD	14,90
TEAMCHEF	KD	19,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	**DA**	**75,90**
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**49,90**
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	**DA**	**99,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL*	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	**KD**	**45,90**
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	DA	69,90
TNN FISHING 96	DA	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TORIN'S PASSAGE	DA	19,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL	**DA**	**54,90**
TRACERS	KD	59,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97*	**DA**	**69,90**
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 (EA Classics)	DA	14,90
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	49,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	**KD**	**59,90**
VERSAILLES 1685	**KD**	**69,90**
VIRTUA COP / WIN 95	DA	69,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	**DA**	**24,90**
VIRTUAL SNOOKER	DA	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WAGES OF WAR	E	79,90
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING ARMADA (EA Classics)	**DA**	**9,90**
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	**KD**	**39,90**
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	**E**	**69,90**
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**49,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
202 FAX-CARTOONS	DA	39,90
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	KD	79,90
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT	KD	59,90
BAYERN MUENCHEN KALENDER	KD	9,90
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION (NAVIGO)	KD	75,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**85,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
KURSBUCH GESUNDHEIT	**KD**	**49,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST	KD	95,90
MUSÉE D' ORSAY	**KD**	**79,90**
PC - DER GROSSE ZAUBERKASTEN	**KD**	**69,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
SYSTEM LOTTO V5.0 SPEED	**KD**	**29,90**
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	KD	59,90
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	KD	29,90
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH UND DER HONIGBAUM (DISNEY)	**KD**	**69,90**
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

Titel	Preis
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils	49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils	65,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC ZUBEHÖR

Artikel		Preis
ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		**109,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**459,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	**DA**	**319,90**
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		229,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	199,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

Titel		Preis
ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		19,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	KD	19,90
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80
TOMB RAIDER	**KD**	**14,80**

AFTERLIFE, **BAPHOMETS FLUCH**, CIVILIZATION 2, DIE FUGGER 2, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, COMMAND & CONQUER, COMMAND & CONQUER MISSION, **COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT**, RIDDLE OF MASTER LU, **SCHLEICHFAHRT**, SIEDLER II, THE DIG, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WING COMMANDER 4, **Z** UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ANDRETTI RACING	DA	85,90
AREA 51	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	KD	85,90
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN*	KD	89,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
CROW: CITY OF ANGELS*	DA	85,90
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
DISRUPTOR	DA	85,90
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FIRO & KLAWD	DA	89,90
FORMEL 1	DA	99,90
GALAXIAN 3	DA	89,90
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90

SONY Playstation Games

Titel		Preis
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE*	**KD**	**85,90**
MAGIC CARPET	KD	39,90
MAGIC - THE GATHERING*	**DA**	**89,90**
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	DA	85,90
MYST	KD	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	DA	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2*	**KD**	**85,90**
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	DA	89,90
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 96	DA	49,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PORSCHE CHALLENGE*	**KD**	**95,90**
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	DA	85,90
PROJECT OVERKILL	DA	89,90
RAGING SKIES	**KD**	**99,90**
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
ROAD RASH	DA	85,90
SHELL SHOCK	DA	79,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	DA	85,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SPACE JAM*	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUIKODEN*	**KD**	**99,90**
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	99,90
TEMPEST X3	DA	85,90
THEME PARK	DA	85,90
TIME COMMANDO	KD	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	**DA**	**85,90**
TOMB RAIDER	KD	89,90
TOP GUN	DA	85,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90

SONY Playstation Games

Titel		Preis
TUNNEL B1	DA	85,90
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS	DA	65,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	99,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		399,00
ACTION REPLAY 1		69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
ANTENNENKABEL		49,90
EURO SCART KABEL (SONY)		69,90
LINK KABEL (SONY)		49,90
MAD CATZ LENKRAD		149,90
MAUS		59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)		49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
NETZKABEL		19,90
JOYPAD		59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG		29,90
PREDATOR LIGHTGUN		69,90
RGB SCART KABEL		29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD		89,90

NINTENDO 64

Titel		Preis
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**399,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
FIFA64 N64*	**DA**	**149,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
NBA HANGTIME N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	**DA**	**139,90**

TOP FIVE



APRIL 97



Space Jam
Was passiert, wenn sich Bugs Bunny und seine Freunde mit Michael Jordan zusammen tun, um in einem einmaligen Basketball-Match gegen Außerirdische antreten, die die Herrschaft über die Erde gewinnen wollen? Finden Sie es doch heraus... im Kino oder auf Ihrem PC!!! Hier erwartet Sie ein Basketball-Spiel der Extra-Klasse.

Dt. Anl. 49,90





FORMEL 1
Nach der Playstation-Version bricht Psygnosis alle Rennspiel-Rekorde auf CD-ROM. Mit Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten erwartet Sie ein grafisches Spektakel, wie es noch kein Rennspiel bieten konnte. Mitt allen Originalstrecken und Teams.

Kompl. Dt. 79,90

MDK
Mit MDK erwartet Sie eines der besten Spiele dieses Jahres; gigantische Wertungen in der Fachpresse (bis zu 96%) sprechen für sich. Als Einzelkämpfer treten Sie in einer 3D-Umgebung, deren grafische Qualität unübertroffen ist, einem verrückten Professor und seinen willenlosen Schergen entgegen. Doch hier ist Köpfchen gefragt, denn der gewaltsame Weg ist nicht der bessere. Sie treffen auf Gegner, die grafisch und spielerisch so komplex gestaltet sind, daß Sie noch nie etwas vergleichbares gesehen haben. Mit der stufenlosen Zoom-Funktion können Sie Kämpfe extrem gut kontrollieren, ohne daß die Grafikdarstellung darunter leidet. Ein Feuerwerk von Adventure, Action und versteckten Gags!!!

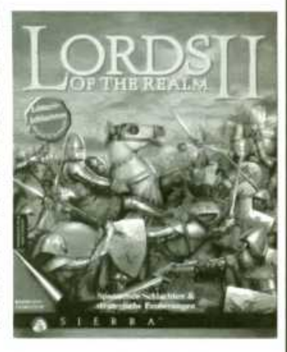
Kompl. Dt. 79,90

Unser neuer Katalog ist da!!



Stadt d. verl. Kinder
Erst als Kultfilm im Kino zu sehen, jetzt als einmaliges Grafik-Adventure auf CD-ROM von Psygnosis. Sie spielen ein Mädchen, das in einer verfallenen, surrealistischen Hafenstadt lebt, in der kleine Kinder auf mysteriöse Weise verschwinden. Sie suchen Ihren Bruder und verfolgen eine Spur zu einem alten Professor, der versucht durch die Träume von Kindern wieder jung zu werden.

Kompl. Dt. 75,90



Lords of the Realm 2
Der König ist tot und England braucht einen neuen Herrscher. Im Kampf mit vielen anderen Rittern müssen Sie Territorien erobern und Ihre Gegner in die Knie zwingen. Mit verbesserter Grafik und Spiel-Engine.

Kompl. Dt. 79,90

Die WIAL Top 5 werden nicht aus Verkaufszahlen ermittelt, sondern stellen Empfehlungen unserer Mitarbeiter dar.



- Peripherie
- Wunderbare Geldvermehrung
- Immobilien und Vater Staat

BUNDESLIGA MANAGER 97

Obwohl Software 2000 gezeigt hat, daß Bugs genauso schnell wie die Meisterschale verschwinden können, qualmen den hartgesottenen Fußball-Fans die Köpfe. Den eigenen Verein trennen nur noch wenige Punkte vor der unteren Tabellengrenze, und das Vereinskonto erhält seine Lebensberechtigung auch nur noch aus fälligen Zinszahlungen. Damit Sie nicht glauben, daß es steile Bilanzkurven nur in der Telekom-Werbung gibt, ist hier der allumfassende Games Guide, an dem Werner Krahe maßgeblich mitgeschneidert hat.

Erst wer den Bundesliga Manager gespielt hat, versteht, wie schwer die Arbeit des Vereinsvorsitzenden sein muß. Spätestens jetzt weiß auch der langjährige Südkurven-Fan, daß es mit ein bißchen Rumschreien und Gestikulieren nicht getan ist. Die Komplexität des Bundesliga Managers ist in diesem Genre unübertroffen. Und weil das eben so ist, ist auch der Erfolg nicht immer so greifbar, wie man sich das wünscht. Im folgenden daher ein paar Grundsätze für erfolgreiches Managen. Keine Panikreaktionen, wenn der Kontostand mal ins Minus gerät. Zuerst überprüfen, ob schon wieder ein neuer Monat begonnen hat und immer noch nicht alle Werbeplätze vergeben sind. Oder sind vielleicht in der letzten Zeit einige gewinnträchtige Heimspiele verlegt worden? Wenn außer dem Strick keine Alternative mehr zu greifen scheint, sollten zuerst die Aktien, dann die Immobilien und zuletzt evtl. Spieler verkauft werden, um den Schaden so gering wie möglich zu halten.

PERIPHERIE

Im BM97 werden bestimmte Einrichtungen zum Erreichen maximaler Zuschauerzahlen benötigt, damit das Klima im Stadion gut ist und auch alle potentiell motivierten Zuschauer erscheinen. Sind diese Einrichtungen nicht vorhanden (z. B. bei 18.000 möglichen Zuschauern kein Parkhaus), so werden Zuschauer ausbleiben, und Ihnen geht Geld verloren. Die Einnahmen errechnen sich ausschließlich durch die Zuschauerzahl. Beispiel: Bei 30.000 Zuschauern würde eine Imbißbude DM 900 (3% von 30.000) umsetzen, ein Restaurant DM 4.500 (15% von 30.000). Anhand der folgenden Aufstellung können Sie ablesen, ab wann sich welche Einrichtung rechnet:

Imbißbude:
ab 10.000 Zuschauern, bei weiteren 5.000 Besuchern eine Stufe mehr Fix-Kosten: DM 280.000, Kosten monatl.: 2.500, Einnahmen: +3%

Parkhaus:
ab 15.000 Zuschauern, bei weiteren 10.000 Besuchern eine Stufe mehr Fix-Kosten: DM 1.100.000, Kosten monatl.: 4.000, Einnahmen: +5%

Restaurant:
ab 23.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.800.000, Kosten monatl.: 20.000, Einnahmen: +15%

Verkehrsanbindung:
ab 25.000 Zuschauern, bei weiteren 12.000 Besuchern eine Stufe mehr Fix-Kosten: DM 2.000.000, Kosten monatl.: 2.000, Einnahmen: keine

Clubhaus:
ab 25.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.000.000, Kosten monatl.: 8.000, Einnahmen: +3%

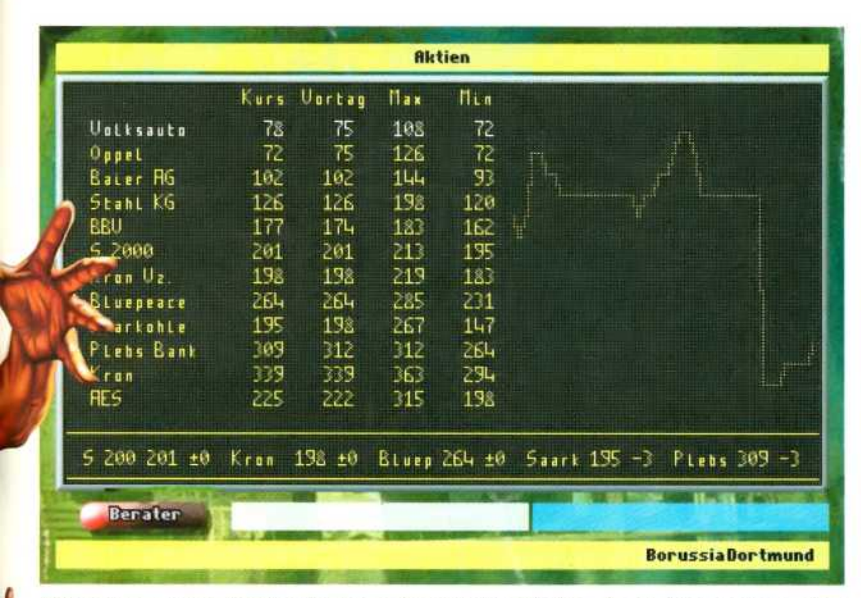
Hotel:
ab 30.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.700.000, Kosten monatl.: 10.000, Einnahmen: +5%

Parkanlage:
ab 30.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.800.000, Kosten monatl.: 5.000, Einnahmen: keine

Fanshop:
nicht zwingend benötigt, steigert aber den Fanartikel-Absatz, Fix-Kosten: DM 350.000,Kosten monatl.: 2.600, Einnahmen: +2%

Wunderbare Geldvermehrung

Aktien sind eine gute und kalkulierbare Möglichkeit, das Kapital zu vermehren. Im BM97 haben Aktien immer eine Tendenz und eine Tendenzdauer. Die Tendenz beschreibt den relativen Kursverlauf und die Tendenzdauer die Zeit, in der diese Tendenz verfolgt wird. Die Tendenzdauer variiert zwischen zwei und neun Wochen. Je weiter oben eine Aktie aufgelistet ist, desto länger dauern im Schnitt die Tendenzen an - die unteren Aktien sind da etwas risikoreicher. Speziell bei diesen lohnt es sich, den Berater einzuschalten, da dieser sowohl Tendenz als auch Tendenzdauer einschätzen kann. Zögern Sie aber nicht zu lange, den Berater hinzuzurufen, denn nach zwei Wochen läßt sich in der Regel



Aktien

	Kurs	Vortag	Max	Min
Volksauto	78	75	108	72
Oppel	72	75	126	72
Baier AG	102	102	144	93
Stahl KG	126	126	198	120
BBV	177	174	183	162
S 2000	201	201	213	195
ron Uz.	198	198	219	183
Bluepeace	264	264	285	231
arkohle	195	198	267	147
Plebs Bank	309	312	312	264
ron	339	339	363	294
AES	225	222	315	198

S 200 201 ±0 Kron 198 ±0 Bluep 264 ±0 Saark 195 -3 Plebs 309 -3

Die ersten vier Aktien bergen fast kein Risiko, je weiter unten eine Aktie aufgeführt ist, desto riskanter werden Ihre Spekulationen.



Festgeld

Ausgabe durch	Wert	Zinssatz	Laufzeit
Schuldverschreibung	500.000 DM	7.2%	1 Jahre
Accitental Petrol	300.000 DM	7.2%	2 Jahre
Poweroption	600.000 DM	7.1%	3 Jahre
Accitental Petrol	900.000 DM	7.2%	4 Jahre
Moebius AG	1.000.000 DM	7.1%	5 Jahre
Fresunius	200.000 DM	7.1%	6 Jahre
Bundesobligation	1.000.000 DM	7.2%	7 Jahre
Accitental Petrol	700.000 DM	7.1%	8 Jahre
Moebius AG	300.000 DM	7.1%	9 Jahre
Schuldverschreibung	600.000 DM	7.2%	10 Jahre

Festgelder lohnen sich erst, wenn Sie in fortgeschrittenen Spielen über ausreichende Einkünfte verfügen.

die Tendenz einer Aktie schon so ablesen - entweder ist sie gestiegen oder gesunken. Wird der Berater jedoch direkt nach einem großen Kursgewinn oder -verlust kontaktiert, dann können sicherere Gewinne schneller eingefahren oder große Verluste vermieden werden. Zusätzlich können bei Aktien auch von der Tendenz unabhängige Schwankungen auftreten. Bei den risikoarmen (oberen) Aktien ist das in der Regel alle 100-400 Tage der Fall. Die unteren Aktien werden alle 10-22 Tage Opfer einer solchen Schwankung. Für den konservativen Anleger gibt es Festgeld-Fonds. Die Zinssätze der Festgeldfonds schwanken zwischen 4% und 9%, je nachdem, ob momentan eine Hochzinsphase im Gange ist oder nicht. Festgeldfonds lohnen sich erst für den finanziell gut ausgestatteten Manager, der einen Verein der Zweit- oder Bundesliga führt und nicht dringend auf schnelle Verfügbarkeit angewiesen ist.

Immobilien und Vater Staat

Alle anderen Manager sollten das Geld lieber in Aktien, den Stadionausbau oder Immobilien investieren. Letztere sind auch immer eine gute Investition für die betuchteren Manager. Zum einen erhalten Sie einen bestimmten Mietzins, zum anderen steigt der Wert der Immobilie (siehe Kasten). Zusätzlich können Sie 10% des Immobilienkaufpreises in Ihrer Steuererklärung geltend machen - sprich abschreiben. Der Nachteil der Immobilien sind die Renovierungskosten. Bis auf die Eigentumswohnung muß jedes Gebäude in gewissen Abständen renoviert werden - eine sehr kostspielige Angelegenheit. Eine weitere Möglichkeit, Geld zu sparen, ist die der Steuerhinterziehung. Am Ende des Jahres steht diese Option zur Wahl. Die Chance, bei der Steuerhinterziehung erwischt zu werden, liegt bei 30%. Schaffen Sie den Weg am Fiskus vorbei, so sparen Sie sich zwischen 10% und 40% der zu zahlenden Steuern. Wird der Schwindel jedoch aufgedeckt, zahlen Sie eine Strafe in der Größenordnung von DM 100.000,- bis DM 300.000,- und zusätzlich sinkt Ihr Ansehen bei den Banken, den Werbepartnern und in der Öffentlichkeit. Daher sollte diese Entscheidung immer gut überlegt sein. Besonders Teams, die gerade abgestiegen sind und sich einen finanziellen Vorteil von dieser Aktion erhoffen, sind doppelt gestraft, wenn Sie von Vater Staat belangt werden. Nicht nur, daß die Strafe zu zahlen ist, es wird auch sicher schwer werden, an lukrative Werbeangebote zu kommen, wenn der Ruf erst ruiniert ist. Die Rückkehr in die ehemalige Liga ist dann nur schwer möglich.



Der Rasenzustand Ihres Stadions sollte immer möglichst die Stufe „sehr gut" erreichen, das erspart langwierige Verletzungen.



Investieren Sie in Fanartikel erst nach dem Bau eines Fanshops. Fanbetreuung und Ö-Arbeit sollten Sie maximal DM 50.000 kosten.



Ein voll ausgebautes Stadion ist fast so wichtig, wie ein gutes Team. Setzen Sie auf Parkdecks!



Ein vorbildlicher Stadionzustand verhindert Zuschauerausschreitungen, also investieren.

Auf einen Blick:
- Immobilien
- Im Stadion wird verdient!
- Stadion
- Tic Tac Toor

IMMOBILIEN

Um mit Immobilien Geld machen zu können, müssen Sie natürlich auch informiert sein, wieviel an Einnahmen zu erwarten sind. In der folgenden Tabelle sind alle Immobilien mit den zugehörigen Werten aufgelistet. Die Immobilienwerte sind ca.-Zahlen, ebenso die sich daraus errechnenden Mieterträge. Wichtige Zusatzinformation: die Eigentumswohnung benötigt keine Renovierung!



Wohnung:
Wertsteigerung: +1,5%/Jahr,
Wert ca. DM 100.000,
Gewinn: 1500,-/Jahr



Villa:
Wertsteigerung: +2,4%/Jahr,
Wert ca. DM 800.000,
Gewinn: 19.200,-/Jahr

Reihenhaus:
Wertsteigerung: +1,8%/Jahr,
Wert ca. DM 200.000,
Gewinn: 3600,-/Jahr



Mietshaus:
Wertsteigerung: +2,7%/Jahr,
Wert ca. DM 1.600.000,
Gewinn: 43.200,-/Jahr

Einfamilienhaus:
Wertsteigerung: +2,1%/Jahr,
Wert ca. DM 400.000,
Gewinn: 8400,-/Jahr



Bürogebäude:
Wertsteigerung: +3,0%/Jahr,
Wert ca. DM 3.200.000,
Gewinn: 96.000,-/Jahr

Für erfolgreiche Teams wurde der Fanartikelmarkt erschaffen. Achten Sie aber darauf, daß Sie ohne Fanshop kaum eine Chance haben, mit Fanartikeln Geld zu machen. Pro gebautem Fanshop erhöht sich die Chance auf Gewinn um 5% bis 12%. Da die Fanartikel zwischen sechs und neun Wochen im Verkauf stehen, zählen natürlich auch nur die Ergebnisse der entsprechenden Spiele bei den Fans. Je mehr Siege Sie in dieser Zeit einfahren, desto besser läuft das Geschäft. Mehr als drei bis vier Fanshops brauchen Sie allerdings nicht zu bauen, selbst wenn Sie ein Spitzenteam führen.

Im Stadion wird verdient!

Das Stadion eines Teams ist das „A" und „O". Im Stadion wird das Geld verdient, was dann für bessere Spieler und Einrichtungen ausgegeben werden kann. Darum ist es immer im Sinne des Managers, das Stadion für die Zuschauer attraktiv zu gestalten. Je nach Liga werden unterschiedlich viele Plätze benötigt (siehe Kasten). Wichtig ist aber nicht nur die Sitzplatzanzahl, sondern auch die Verteilung. Sitzplätze sind natürlich angenehmer als die rauhen Stehplätze, dafür entsteht auf den Stehplatzrängen einiges mehr an Stimmung. Diese wirkt sich positiv auf die Moral der Mannschaft aus. Doch wo der Vorteil, da auch der Nachteil. Denn die lautstarken Südkurvenfans haben auch ein höheres Krawall-Potential. Wer also nur Stehplätze hat, der sollte das Sicherheitsniveau seines Stadions weit oben ansiedeln, ansonsten sinkt der Wiedererkennungswert drastisch. Ab der Stufe „sehr gut" sind Ausschreitungen ausgeschlossen. Auch sollte auf die Gruppierung von Plätzen verzichtet werden, denn sobald die Größe eines Blocks mehr als 50% von dem danebenliegenden abweicht, gibt´s Unruhe unter den Zuschauern. Homogenes Bauen ist also angesagt. Die letzte Instanz der Platzverteilung ist die Überdachung. Überdachte Plätze werden auch bei Regen und schlechtem Wetter gleichbleibend besucht, während freistehende Blocks mit bis zu 40% weniger Zuschauern leben müssen. Der kluge Manager läßt auch die Möglichkeit nicht aus, mit Peripherie Geld zu verdienen. Zum einen müssen manche Einrichtungen ab bestimmten Zuschauerzahlen vorhanden sein, zum anderen rollt der Rubel im Restaurant auch schon bei 15.000



Mit Hilfe der Stadionanalyse sollten Sie Ihre Erweiterungen planen. Niemals mehr als drei Bauten gleichzeitig angehen.



Folgende Faustregel können Sie anwenden: Erste Liga: maximal vier Ärzte, zweite Liga: maximal zwei, sonst maximal ein Quacksalber.



Mehr als ein Gimmick: der Toto-Tip. Aufgrund der Analyseangebote des BM 97 können Sie ab DM 1.000 Einsatz kräftig absahnen.



Achten Sie bei Interviews darauf, daß Sie bei allen Herren in etwa gleich gut angesehen sind.

Zuschauern (Pflicht ab 23.000). Neben dem gewonnenen Geld profitiert auch das Stadion-Image von den weiteren Einrichtungen. Die Fans danken Ihnen den Bau mit kontinuierlicher Anwesenheit, die Werbepartner mit besseren Angeboten. Letztere achten immer sehr stark auf den Zustand des Stadions. Hierbei ist zu beachten, daß sich Peripherie in den unteren Ligen stärker als in den oberen auswirkt. Die letzte Möglichkeit, durch das Stadion Zuschauer anzulocken, sind die internen Ausbauten. Flutlichtmasten und große Anzeigetafeln sorgen dafür, daß auch Freitagsspiele, die ja bekanntlich abends beginnen, gut besucht sind. Die Stadionsicherheit senkt mit jedem Schritt nach oben die Gefahr der Hooligans. Diese machen sich besonders oft bemerkbar, wenn das Stadion nur eine Auslastung von unter 75% hat. Der Rasenzustand und die Rasenheizung haben Auswirkungen auf den Spielverlauf. Sieht der Rasen wie ein Kartoffelacker aus, so erhöht sich das Verletzungsrisiko enorm. Die Rasenheizung beflü-



Sind mehrere Spieler Ihres Teams in der Elf des Tages vertreten, steigert das den Moralwert.

Verlegen Sie Spiele, wenn die Belastungsgrenze Ihrer Kicker sich dem roten Bereich nähert.

gelt die Techniker in Ihrem und leider auch im gegnerischen Team. Generell kann davon ausgegangen werden, daß ein gut ausgebautes Stadion immer Positives mit sich zieht. Besonders die Werbepartner legen Wert auf das Stadion und werden Sie entsprechend Ihrer Ausrüstung entlohnen.

Tic Tac Toor

Doch leider ist das Stadion nicht der einzige Punkt zum Glück, denn

STADION

Um dem Zuschaueraufkommen gerecht werden zu können, hier eine Aufstellung der etwaigen Zuschauerzahlen in den entsprechenden Ligen. Die Werte gelten für einen durchschnittlichen Club auf einem mittleren Tabellenplatz mit den angegebenen Eintrittspreisen, welche als Richtwerte zu sehen sind. Das bedeutet, daß mit keinen Abzügen bei den Zuschauerzahlen aufgrund eines zu hohen Eintrittspreises zu rechnen ist.

***Bundesliga:** 26.000 bei DM 20,-*
***Zweite Liga:** 14.000 bei DM 18,-*
***Regionalliga:** 5.400 bei DM 16,-*
***Oberliga:** 2.700 bei DM 14,-*

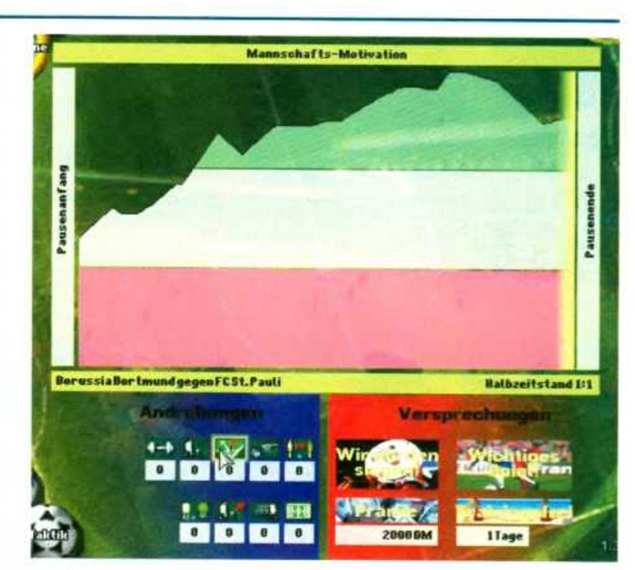
Bundesliga 97

Auf einen Blick:

- Teamkabine
- Vitamine und Verträge

TEAMKABINE

Schaffen Sie es regelmäßig, die Motivation Ihres Teams in der Halbzeitpause nach oben schnellen zu lassen? Nein, dann werfen Sie mal einen Blick auf die Möglichkeiten. Die Drohungen auf der linken Seite (Sondertraining) lassen die Moral kurzfristig nach oben schnellen, lohnen daher besonders kurz vor dem Ablauf der Zeit, da dann die Spielermotivation nach oben schnellt und nicht wieder abfallen kann. Bis zu drei Drohungen wirken sich positiv aus, danach geht's rapide bergab! Die Wirkung der Drohungen läßt nach, wenn Sie oft Gebrauch davon machen. Über einen Zeitraum von vier Spielen merkt sich der Computer Ihre Teamkabinensprüche, und diese verlieren dann an Intensität, wenn sie immer und immer die gleichen benutzen. Manchmal lohnt es sich auch, gar nichts zu machen. Stürzt die Motivation in den roten Bereich ab, so hilft auf jeden Fall die Prämie. Diese steigert die Motivation erst um 1%, dann um 2%, 3%, 4% und schließlich pro Klick um weitere 5% - maximal aber auf +50%. Der „Wir werden siegen"-Button kann zweimal mit positivem



Erfolg genutzt werden, danach wird die Aussage entweder ignoriert oder sogar negativ gewertet werden. „Wichtiges Spiel" sollte auch nur einmal pro Spiel verwendet werden, da Ihnen keiner mehr glaubt, wenn Sie jedesmal dasselbe predigen. Alle anderen Buttons sollten Sie gemäßigt und mit stetiger Abwechslung einsetzen.

immerhin wird hier ein Fußballverein gemanagt. So sollten Sie kontinuierlich ein Auge auf Ihren Kader werfen. Kranken Spielern hilft der Arzt - bei schweren Verletzungen, die in seinen Bereich fallen, wird bis zu 50% schneller geheilt. Große und professionelle Teams haben daher immer mindestens zwei Mediziner unterschiedlicher Bereiche an Bord. Der Masseur sorgt für die Kondition Ihres Teams, und die Trainer machen aus Ihren Spielern wahre Wunderknaben - wenn das Training stimmt. Im Training können entweder Schwächen des Teams ausgemerzt oder Stärken herausgearbeitet werden. Wichtig: konzentrieren Sie sich auf eine der beiden Versionen, da beides nie gleichzeitig zu schaffen ist. Für spezialisierte Teams ist der Taktikbildschirm besonders interessant. Hier kann ganz gezielt die Stärke des Teams eingesetzt werden. Ein technisch versiertes Team wird immer hoch spielen, die Passprofis wählen die flache Variante. Die Konditionsteams werden auf Fore-Checking setzen, alle anderen auf das Zeitspiel. Letztere Möglichkeit schwächt das Spiel gegen Ende ab, so daß sich weniger Torchancen für beide Seiten ergeben, aber dafür wegen Verzögerung gelbe Karten winken. Für die ganz abgebrühten Manager wurde der „Wichtig"-Button implementiert. Jeder Strich wirkt sich hier mit 5% mehr Einsatz aus. Das hat zur Folge, daß die gelben und roten Karten nur so fallen und Schwalben nur schwer möglich sind. Spielen Sie also mit Schwalben, muß der Button aus sein, ansonsten hat sich eine Einstellung mit fünf bis sechs „Strichen" bewährt. Die letzte Motivationsmöglichkeit ist die der Prämie. 5% pro DM 1.000 steigt die Mannschaftsmotivation, maximal 100%. Das ist eine teure Sache, die sich aber speziell bei UEFA-Cup-Spielen sehr lohnt. Doch vergessen Sie nicht: auch der Gegner kennt diese Möglichkeit...

Vitamine und Verträge

Kurz vor dem Spiel liegt es an Ihnen, die passenden Spieler aufzustellen. Eventuell entscheiden Sie sich ja noch kurzfristig für einen Aufenthalt im Trainingslager, am besten direkt zu Saisonbeginn, am Ende der Winterpause und rund zehn Spiele vor Saisonende. Die Auswirkungen eines Trainingslagers sind bei den Spielern altersabhängig. Ab einem Alter von 30 Jahren sinkt der Effektivitäts-Wert des Trainingslagers pro Jahr um 10%. Eine Tendenzverbesserung



Taktik eines guten Teams gegen schwächere Gegner!



Taktik eines mittelmäßigen Teams gegen starke Gegner!



Aufstellung 1: 3-5-2! Achten Sie auf konditionsstarke Stürmer und zwei defensive Mittelfeld-Akteure. Gegen gleichstarke Gegner!



Aufstellung 2: 3-4-3! Die Mittelfeldleute an der Außenbahn müssen nach hinten arbeiten. Gegen schwache Gegner oder bei Rückstand.



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon 06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

 CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM 

Titel		Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	74,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90
9 - The Last Resort	DA	74,90
Ace Ventura	DV	57,90
Afterlife	DV	59,90
AH - 64 Longbow	DV	79,90
AH - 64 Longbow - Data	DV	44,90
Alien Trilogy	**DV**	**74,90**
Amok	DA	69,90
Anvil of Dawn	DV	74,90
ATF - Gold (Win95)	DV	79,90
Azrael's Tears	DV	69,90
Baphomets Fluch	DV	69,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA	59,90
Bleifuß 2	**DV**	**59,90**
Blood & Magic AD&D	**DA**	**79,90**
Boong!?	DV	49,90
Bubble Bobble	DV	59,90
Creatures (W95)	DV	69,90
Crow: City of Angels	DV	74,90
Crusader - No Regret	DV	62,90
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm (Win95)	DV	79,90
Das Rätsel d.Master Lu	DV	69,90
Das schwarze Auge 3	**DV**	**34,90**
Daytona USA	DV	69,90
Deadly Tide (Win95)	DV	74,90
Death Gate	DV	69,90
Death Rally	DA	54,90
Der Planer 2	DV	72,90
Destruction Derby 2	DA	69,90
Die 5. Dimension	DV	74,90
Die Fugger 2	DV	49,90
Die Pandora Akte	DV	77,90
Die Siedler 2	DV	64,90
Die Siedler 2 - Data	DV	32,90
Flottenmanöver (W95)	**DV**	**69,90**
Flugsimulator 6.0 (W95)	DV	89,90
Flying Corps	DV	84,90
Formula 1 Gr. Prix 2	**DV**	**84,90**
Gabriel Knight 2	DV	64,90
Gearheads	DV	49,90
Gene Machine	DV	69,90
Gene Wars	DV	74,90
Golden Gate Killer	DV	69,90
Grand Prix Manager 2	DV	79,90
Guts N' Garters	DV	79,90
Heroes of Might&Magic2	DV	79,90
Hexagon-Kartell	DV	69,90
Hind	DV	59,90
Holiday Island	DV	69,90
Hugo 4	DV	64,90
Hunter Hunted	DV	64,90
Imperium Galactica	DV	69,90



Titel		Preis
Bazooka Sue	**DV**	**84,90**
C & C 2: Gegenangriff	**DV**	**29,90**
Command & Conquer 2	**DV**	**84,90**
Daggerfall	**DV**	**69,90**
Diablo	**DA**	**74,90**
Discworld 2	**DV**	**77,90**
Dominion (Win95)	**DV**	**74,90**
Dungeon Keeper	**DV**	**74,90**

GREATEST HITS





Titel		Preis
Formel 1	**DV**	**84,90**
Have a NICE Day	**DV**	**59,90**
Jagged Alliance 2	**DV**	**69,90**
KKND	**DV**	**54,90**
Lords o.t. Realm 2	**DV**	**79,90**
M.A.X.	**DV**	**74,90**
Master of Orion 2	**DV**	**84,90**
MDK	**DV**	**79,90**
Privateer 2	**DV**	**79,90**
Rendevous im Weltraum	**DV**	**79,90**
Tomb Raider	**DV**	**64,90**
Warwind	**DV**	**69,90**

Titel		Preis
Bundesliga Manag. 97	DV	69,90
Chronicles o.t. Sword	DA	69,90
Civil War General	DV	79,90
Civilization 2	DV	69,90
Civilization 2 - Data	DV	39,90
Cluedo	DV	69,90
Comanche 3	DV	79,90
Comm. & Conquer	DV	79,90
C & C - Data	DV	24,90
Down in the Dumps	DV	69,90
Dragon Lore 2	DV	74,90
Dragonheart:Fire&Steel	DV	64,90
EF 2000 - Spec. Edition	DV	79,90
EF 2000 - TactCom	DV	34,90
Elisabeth 1.	DV	69,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Fifa Soccer 97	**DV**	**74,90**
Firefight (Win95)	DV	59,90
Iron & Blood	DA	74,90
John Madden NFL 97	DA	74,90
Karma	DV	74,90
Kick Off 97	DV	69,90
Krazy Ivan (Win95)	DA	64,90
Lands of Lore 2	**DV**	**84,90**
Larry 7	**DV**	**79,90**
Lighthouse	DV	79,90
Mad TV 2	DV	72,90
Magic the Gathering	DV	74,90
Mechwarrior 2 - Lim.Ed.	DV	49,90
Mechwarrior 2:Merc.	DV	79,90
Megarace 2	DV	54,90
Microsoft Golf 3.0	DV	64,90
Monopoly	DV	54,90
Monster Truck Madness	DV	69,90
Monster Trucks	DA	69,90
NASCAR Racing 2	DA	77,90
NBA Live 97	**DV**	**74,90**
Need for Speed Sp.Ed.	DV	79,90
NHL Hockey 97	DV	74,90
Olympic Games	DV	54,90
Olympic Soccer	DV	64,90
Panzer Dragoon	DV	69,90
Phantasmagoria	DV	79,90
Phantasmagoria 2	DA	77,90
Pinball 97	DV	54,90
Pole Position	DV	69,90
Prisoner of Ice (Win95)	DV	69,90
Project Paradise	DA	67,90
Rally Racing 97	DV	74,90
Ravage (Win95)	DA	74,90
Realms of Hounting	DV	79,90
Risiko (Win95)	**DV**	**69,90**
Road Rash (Win95)	DV	59,90
Star Control 3	DA	77,90
Star General	DV	69,90
Star Trek-Deep Space 9	DA	69,90
Steel Panthers 2	**DV**	**69,90**
Strike Base	DV	57,90
Super EF2000 (Win95)	DV	79,90
SWIV 3D	DV	79,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung 14,90 Sammelbände 19,90

Titel		Preis
S.T.O.R.M	DV	62,90
Schleichfahrt	**DV**	**64,90**
Sega Rally	DV	69,90
Sh. Holmes: Tätow.Rose	DV	74,90
Shadoan	DA	84,90
Shannara	DV	69,90
Shattered Steel	DV	69,90
Shine	DV	74,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter - Data	DV	29,90
Sim City 2000 (Win95)	DV	84,90
Sim City 2000 Collection	DV	84,90
Sim Copter (Win95)	DV	69,90
Sim Park	DV	62,90
Sonic CD	DA	54,90
SPQR	DA	69,90
Syndicate Wars	**DV**	**69,90**
The Dig	DV	69,90
Theme Hospital	DV	74,90
Time Commando	DV	74,90
Time Gate (Win95)	DV	69,90
Toonstruck	DV	69,90
Tunnel B1	DV	79,90
USNavy Fight.97 (W95)	**DV**	**79,90**
Virtua Cop	DA	74,90
Warcraft 2 - Data	DV	24,90
Warcraft 2 - Excl.Edit.	DV	79,90
Wing Commander 4	DV	54,90
Wizardy Gold SVGA	DV	74,90
Worms - Spec.Edit.	DV	69,90
Z	**DV**	**64,90**
Zork Nemesis	DV	79,90

HAMMER-PREISE

Titel		Preis
Albion	DV	32,90
Batman Forever	DA	24,90
Battle Isle 3	**DV**	**39,90**
Bioforge	DV	29,90
Carrier Strike Force	DA	24,90
Cyberia	DA	24,90
Deadline	DA	39,90
Der Reeder	**DV**	**19,90**
Die Siedler 1	DV	29,90
Dungeon Master 2	DV	24,90
Fifa Soccer 95	DV	29,90
Indycar 2	DA	34,90
Larry 6	**DV**	**24,90**
Lost Eden	**DV**	**19,90**
NHL Hockey 95	DV	29,90
Pitfall (Win95)	DV	32,90
Pizza Connection	**DV**	**19,90**
Shivers	DV	24,90
Sim Isle	DV	39,90
Sim Tower	DA	39,90
Simon the Sorcerer 2	DV	29,90
Space Quest 6	**DV**	**24,90**
Syndicate Plus	DV	29,90
Theme Park	DV	29,90
Tilt	DA	19,90
Top Gun - Fire at Will	**DV**	**24,90**
Vollgas	DV	29,90
Warcraft 1	DA	24,90
Wing Commander 3	DV	34,90
Woodruff	DV	24,90

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!
Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachnahme plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr.
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



Auf einen Blick:
- Der Superklick
- Verletzungen



Nutzen Sie das individuelle Training besonders, um bei Stürmern Technik und Kondition, bei Abwehrrecken Zweikampf zu bolzen.

tritt jedoch bei jedem Spieler ein, egal wie alt er ist. Ebenso kommt es oft zu Trainingslager-Nachwirkungen, die sich erst Wochen nach dem Aufenthalt zeigen. Möglich, daß ein Spieler es erst Wochen danach schafft, seine Form oder Technik zu verbessern. Ab einer Teamstärke von 84 Punkten wird es allerdings schwer, durch Trainingslager noch etwas rauszuholen. Klar, daß es völlig nutzlos ist, einen Spieler hochzuziehen, um ihn dann bei der nächsten Vertragsverhandlung zu verlieren. Lassen Sie deshalb nie (!) den Vertrag eines Spielers auslaufen. Dann haben Sie die schlechte Position, jedes erdenkliche Gehalt zahlen zu müssen, ansonsten ist Ihr Star-Kicker weg, und Sie sehen keine Mark. Bosman läßt grüßen! In diesem Fall lohnt sich die Automatik, welche die Verträge auf Wunsch von alleine erneuert. Dadurch sparen Sie sich die ständige Kontrolle dieses Punktes. Wer allerdings selber festsetzen will, was die Spieler an Gehältern nach Hause tragen, der muß die Verhandlungen eigenständig führen. Hier heißt es: handeln Sie prämienorientiert und setzen Sie das Grundgehalt niedrig an. Die Spielerleistung steigt um 5%, wenn mehr als 20% seines Gesamtgehaltes aus Prämien besteht, und wenn Sie die Verträge früh genug erneuern, sind die Spieler auch mit weniger Grundsold zufrieden. Sollten Sie in Level 7 spielen, so werden Ihnen bei nicht prämienorientierter Vertragsbauweise sogar Managerpunkte in der Highscore-Liste abgezogen.

Der erfolgreiche Kick

Wie bereits ein alt-österreichischer Fußball-Weiser richtig anmerkte: entscheidend is' auf'm Platz. Daher noch ein paar Worte zur richtigen Aufstellung. Natürlich sollte ein Rechtsfüßer auch rechts spielen und umgekehrt. Daß Sie jeden Spieler gemäß seinen Fähigkeiten einsetzen müssen, ist ebenfalls eine Platitüde. Wie viele Kicker brauchen Sie aber und welches System soll gespielt werden? Bei unseren langen Testspielen hat sich gezeigt, daß drei Abwehrspieler grundsätzlich reichen, wenn Sie entsprechend stark sind. Daraus ergeben sich die optimalen Aufstellungen 3-5-2 oder 3-4-3. Spielen Sie gegen starke Teams, setzen Sie fünf Mittelfeld-Akteure ein, wovon zwei ausschließlich defensive Aufgaben vor der Abwehr erledigen. Besetzen Sie bei jeder Aufstellung auf jeden Fall die Außenbahnen, da nur so Flügelspiel ermöglicht wird. Alle eingesetzten Spieler sollten außerdem den Erschöpfungswert von 60 möglichst nicht überschreiten. Wenn Sie eine der empfohlenen Formationen wählen, ergibt sich automatisch eine Mittel-Achse. Die Position des Abwehrspielers vor dem Torwart und des zentralen Mittelfeld-Kickers sollten

DER SUPERKLICK

Wer sich nicht immer die kompletten Auslosungen anschauen möchte (DFB-Pokal, UEFA-Cup usw.), der kann von der folgenden Möglichkeit Gebrauch machen - dem Superklick. Um eines dieser ansonsten unüberwindbaren Hindernisse hinter sich zu lassen, müssen Sie lediglich den rechten Mausknopf drücken, loslassen und sofort wieder drücken. Mit dieser Kombination lassen sich auch weitere langwierige Passagen unterbrechen.



So ist es richtig: Ein niedriges Grundgehalt und eine ordentliche Prämienstaffelung der Verträge bringen Pluspunkte bei der Jahresabrechnung.



Völlig daneben: Vertragsangebote ohne Prämien erfordern immer ein viel zu hohes Grundgehalt und kosten Punktabzüge.

VERLETZUNGEN

Keine Saison vergeht, ohne daß die Spieler das Vereinslazarett füllen. Hier eine Übersicht, wie lange eine Verletzung im Schnitt anhält und was alles auf Sie zukommen kann. Und zur Vorsorge noch ein kleiner Tip: die Verletzungsdauer wird um 50% verringert, wenn die Art der Verletzung in den Bereich eines eingestellten Arztes fällt!

VERLETZUNG:	AUSFALL:
Erkältung:	1 Woche *
Grippe:	1 Woche *
leichte Zerrung:	1 Woche *
private Probleme:	1 Woche *
Schürfwunde am Bein:	1 Woche *
Rückenschmerzen:	1 Woche *
Gelbsucht:	3 Wochen
Windpocken:	2 Wochen
Fischvergiftung:	3 Wochen
Zwerchfellentzündung:	2 Wochen
Platzwunde an Kopf:	1 Woche
Bluterguß am Knie:	1 Woche
Nasenbeinbruch:	1 Woche
Prellung am Knie:	1 Woche
Rißwunde am Bein:	2 Wochen
Sehnenzerrung:	3 Wochen

VERLETZUNG:	AUSFALL:
Oberschenkelzerrung:	3 Wochen
Prellung des Knöchels:	2 Wochen
Stauchung des Fußgelenkes:	3 Wochen
Sprunggelenkprellung:	3 Wochen
Bänderdehnung:	4 Wochen
Bauchmuskelzerrung:	2 Wochen
Außenbandanriß:	6 Wochen
Schienbeinbruch:	13 Wochen
Muskelfaserriß:	13 Wochen
Meniskusverletzung:	8 Wochen
Innenbandabriß:	14 Wochen
Wadenbeinbruch:	18 Wochen
Kapselriß:	20 Wochen
Leistenbruch:	22 Wochen
Kreuzbandabriß:	24 Wochen

* kann spielen, ist aber nicht fit

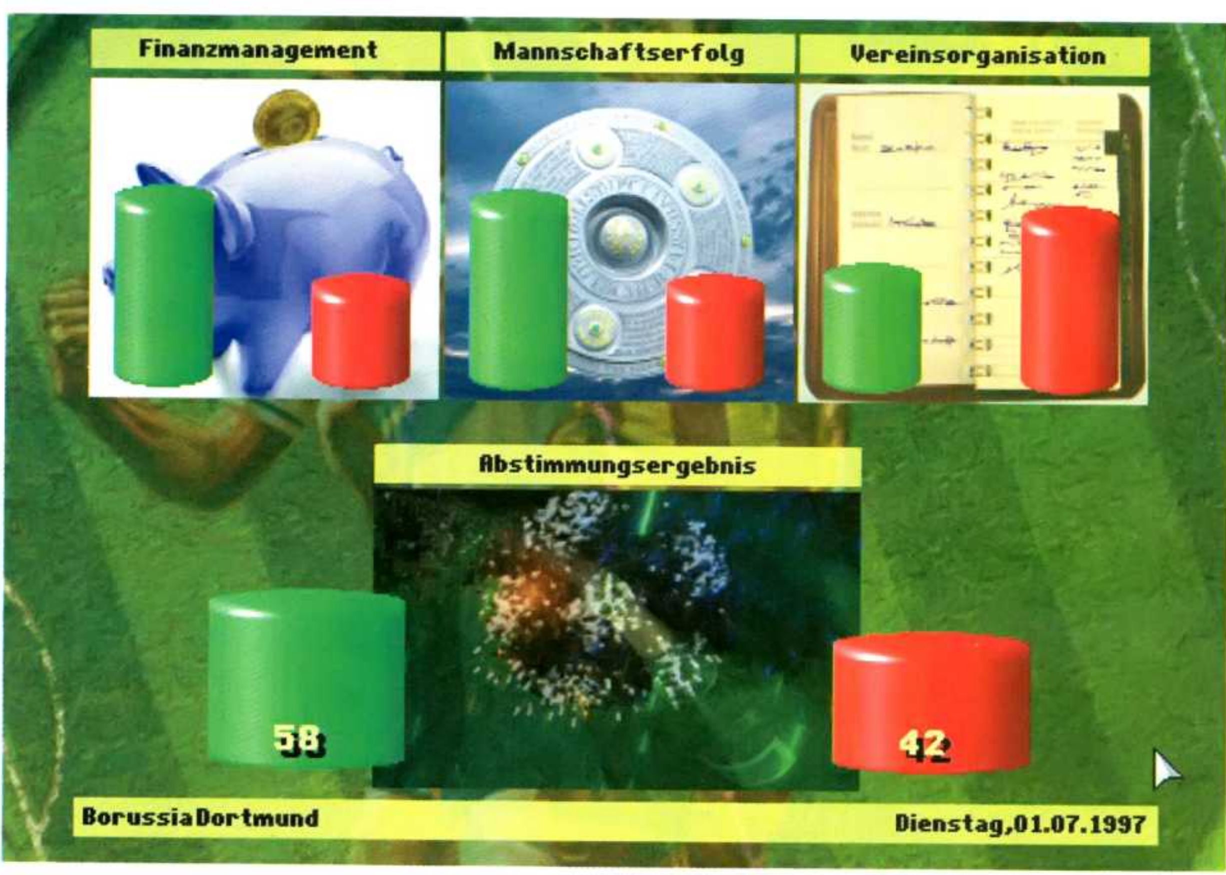

COMPUTEC Verlag
PC Games Disc & Mag
MAXIMUM
FUN GP2
In Zusammenarbeit
mit Jochen Mass
Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.
Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr!
Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.
Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!
unverbindliche Preisempfehlung
DM 29.95
MAXIMUM
FUN GP2
Fahrertraining zu
Grand Prix 2
„Entwickelt von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin, in Zusammenarbeit mit Jochen Mass"
COMPUTEC



Auf einen Blick:
- Werbepartner
- Hop oder Top



Da Sie nur drei Trainingslager zur Verfügung haben, buchen Sie immer das beste. Termine: Saisonbeginn, Winter und Schlußspurt.



Nutzen Sie den Ergebnisbildschirm der ersten Jahreshauptversammlung zur Vereins-Roßkur. Mangelnde Vereinsorganisation weist z. B. auf Personaldefizite und falsche Vertragsregelungen hin.

Ihre stärksten Spieler einnehmen. Bei Stürmern entscheidet vor allem der Technik-Wert über die Torjäger-Qualitäten, der Konditionswert spielt eine wachsende Rolle, wenn Sie mit nur zwei Angreifern spielen. Ein Top-Team sollte über maximal 20 Spieler verfügen, bei unseren Aufstellungen setzt sich der Kader aus fünf Abwehrleuten, neun Mittelfeldspielern, vier Stürmern und zwei Torhütern zusammen. Wechseln Sie Ihre Aufstellung möglichst selten und lassen Sie Ihre Kicker möglichst immer auf denselben Positionen spielen, da dadurch ein gutes Zusammenspiel erreicht wird. Nutzen Sie bei absehbaren Siegen auf jeden Fall das gesamte Auswechsel-Potential, so steigt der Moralwert vieler Spieler. Kontrollieren Sie nach dem Herumgeschiebe Ihrer Kicker mit dem Raumdeckung-Button auf jeden Fall, ob Sie das Spielfeld optimal abgedeckt haben. Besonders im Abwehrbereich dürfen sich keine Lücken ergeben.

Hop oder Top

Ob Sie nach Saisonende bei Ihrem bisherigen Verein bleiben dürfen, daß entscheiden Sie im BM97 leider nicht mehr selber. Hier kommt es neben den üblichen Leistungen wie Tabellenplatz, Teamstärke, Stadionauslastung und -ausbau darauf an, daß Sie mindestens einmal pro Saison ein Trainingslager besucht haben. Dies steigert Ihren Erfolgs-Wert um bis zu 15%! Bis zu einem Kontostand von DM 1.000.000 wird Ihnen eine positive Bilanz angerechnet, darüber hinaus verschenken Sie Punkte, wenn das Geld flüssig ist. Deshalb gegen Ende der Saision Immobilien kaufen (wir denken an die Abschreibung), in Aktien investieren oder Festgeldkonten eröffnen. Gute Noten bekommt auch, wer sein Team in der Halbzeitpause immer gut motivieren konnte - plus 10%. Letzter wichtiger Punkt ist der der erfolgsabhängigen Prämienzahlungen in der Vertragsbauweise. Dies stimmt die Aufsichtsräte der Clubs immer sehr froh und sichert vielleicht auch Ihren Arbeitsplatz.

Der Bundesliga Manager 97 ist schon eine harte Nuß. Um so mehr möchten wir uns an dieser Stelle noch einmal bei Werner Krahe bedanken, der durch seine freundliche Unterstützung und nicht zuletzt durch das Ausplaudern einiger Programm-Interna die Tiefe unseres Tips und Tricks-Leitfadens deutlich steigern konnte.

André Geller

WERBEPARTNER

Damit Sie wissen, was Sie von den eingetroffenen Werbe-Angeboten zu halten haben, folgt jetzt die Hierarchie der finanzkräftigsten Werbefirmen von oben nach unten. Verfügen Sie über ein starkes Team, dessen Aufstieg wahrscheinlich ist, setzen Sie auf kurzfristige Verträge, bei schwachen Teams empfehlen sich langfristige Bindungen.

Fernsehwerbung:









Banden-/Trikotwerbung:





Beim Mannschaftstraining sollten Sie auf Ausgewogenheit achten. Vor schweren Spielen wird Konditions- und Zweikampfschulung betrieben.

Ladengeschäft - Kiel
24105 Kiel, Knooper Weg 136a
Tel 0431-578180
Mo-Frei 10-14 und 15-18 - Sa 10-13 Uhr
Nur Ladenverkauf, kein Versand !!

Tel: 04344 - 41 777

Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779
Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr
Aktualitäten über BTX: COMSOFT#



Frohe Ostern und Ostereier in Scheibenform für alle !!

Titel	Preis
4-2-2 Fußball SPO *	DV 64,90
688i - Hunter Killer (Win95) SIM *	***DV 74,90***
9-The last Resort ADV *	DA 79,90
ACE Ventura ADV	DV 58,90
Adams Family Pinball SIM *	DA 68,90
Adidas Power Soccer SPO *	DA 74,90
Age of Sail STR	***DV 79,90***
AH-64 Longbow Gold SIM *	DV 74,90
Airbus 2 (WIN 95) SIM *	DV 72,90
American Dream ADV	DV 34,90
Amok Win95 *	DA 76,90
Armored Fist 2 ACT/STR *	DV 84,90
Atomic Bomberman SNES-Umsetz. *	DV 59,90
A.T.F. US Gold WIN95 SIM *	DV 79,90
Baldies STR *	MV 68,90
Baphomets Fluch ADV	DV 69,90
Barbie - Mode Designer	DV 59,90
Battle Cruiser 3000 AD ACT *	DA 59,90
Bazooka Sue ADV	DV 79,90
Betrayal in Antara ROL *	DA 79,90
Birthright Win95 ROL *	***DV 86,90***
Blam! Machinehead ACT	DA 73,90
Blast Chamber ACT *	DV 74,90
Bleifuß 2 SIM/SPO	DA 61,90
Bundesliga Manager Hattrick 3 SIM	DV 66,90
Bundesliga Manager 97 SIM	DV 69,90
Caesar 2 (Win95) SIM *	DA 59,90
Chessmaster 5000 (Win95) STR	DV 69,90
Civil War General STR	DV 79,90
Clandestiny Win95 ADV *	DV 75,90
Cluedo STR	DV 76,90
Colony Wars STR *	DV 69,90
Comanche 3 SIM *	DV 84,90
C&C 2 Mission: Gegenangriff *	***DV 24,90***
Command&Conquer SVGA/W95 *	DV 88,90
Command&Conquer 2 & Level	DV 94,90
Conquest Earth STR *	***DV 84,90***
Constructor STR *	***DV 79,90***
Creatures (Win95)	DV 64,90
Crow - City of Angels ADV *	**DV 79,90**
Crusader no Regret ACT	DV 59,90
Cyber Gladiators ACT	DV 69,90
Daggerfall ROL *	***DV 74,90***
Darklight Conflict ACT *	DV 74,90
Last Rites ACT *	DV 49,90
Leisure Suit Larry 7 ADV	DV 79,90
Links LS SPO/SIM	DA 89,90
Links Kurs 10 Kurse lieferbar ZUS je	DA 49,90
Little Big Adventure 2 ADV *	DV 79,90
Lords of the Realm 2	***DV 84,90***
Lost Admiral 2 STR *	DA 89,90
Lost Vikings 2 J&R *	DV 79,90
MAD TV 2 SIM	DV 68,90
M.A.X. ACT	DV 74,90
Magic the Gathering (Win95) STR *	DV 79,90
Master of Orion 2 (of Antaris)*	**DV 79,90**
M.D.K. STR *	**DA 74,90**
Monster Trucks ACT/SPO *	DA 79,90
Monster Truck Madness ACT/SIM	DV 74,90
Moto X SPO	DA 73,90
Moto Racers (Win95) SPO/SIM *	***DV 74,90***
Nascar Racing 2 SIM	DA 74,90
NBA Hangtime SPO *	DA 79,90
NBA Jam Extreme SPO *	DV 78,90
NBA Live '97 SPO/SIM ATK	DV 76,90
Necrodome ACT *	DA 74,90
Need for Speed Special Edition	DV 79,90
Need for Speed 2 SIM *	***DV 79,90***
Nemesis - Ein Wizardry Adventure *	DV 79,90
NHL Hockey '97 DOS/W95	DV 74,90
NHL Open Ice Win95 SPO *	**DV 79,90**
Orionburger ADV	DV 74,90
Outpost 2 SIM *	DV 89,90
Pandora Akte ADV	DV 79,90
Panzer Dragon ACT/SIM	DA 79,90
Pete Sampras Tennis SPO *	**DA 79,90**
Perfekt Weapon (Win95) ACT *	DV 79,90
Phantasmogoria 2 ADV	DA 79,90
Power Chess SIM *	DV 88,90
Prisoner of Ice Win95 ADV *	DV 72,90
Privateer 2- The Darkening	DV 79,90
Private Eyes ADV *	DV 72,90
Projekt Paradise ACT	DV 69,90
Puppen, Perlen und Pistolen ADV	DV 69,90
QAD SIM *	MV 73,90
Realms of the Haunting ACT	DV 77,90
Rebellion STR *	DA 79,90
Red Baron 2 SIM *	DV 79,90

C&C 2 Gegenangriff *	**DV 24,90**	**Kings Quest 7 ***	**DV 21,90**
G-Nome *	**DV 69,90**	**Interstate '76 ***	**DV 74,90**
Alfa-Twin Umschalter	**DA 29,90**	**Wingcommander 1-3 ***	**DV 49,90**

Titel	Preis
Dark Reign STR *	DV 79,90
Dark Seed II ADV *	DA 51,90
Das schwarze Auge 3	DV 34,90
Daytona USA SIM	DA 76,90
Deadlock ACT	DV 79,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 ACT	DV 76,90
Demon Driver ACT *	DV 77,90
Demonworld STR *	***DV 69,90***
Descent to Undermountain STR *	DA 84,90
Destruction Derby 2 SIM	DV 76,90
Diablo STR	DA 79,90
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV 69,90
Die gr. Schlacht um Gettysburg	DV 69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV 69,90
Die gr. Schlacht um Shiloh	DV 69,90
Die Siedler 2, Die Römer	DV 69,90
Discworld 2 ADV	DV 79,90
Dominion STR *	***DA 79,90***
Down in the Dumps ADV	DV 74,90
Dungeon Keeper ROL/STR *	**DV 79,90**
Ecstatica 2 ADV	DV 79,90
Enemy Nations STR *	DA 56,90
Eradicator ACT	DV 67,90
Evidence ADV *	DV 75,90
F1 Grand Prix 2 SIM/SPO	DV 84,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK	DV 74,90
Fifa Soccer Manager SIM *	**DV 67,90**
Flight Commander 2 SIM *	DV 69,90
Flight Simulator 6.0 SIM	DV 99,90
Flottenmanöver STR	DV 76,90
Flying Corps SIM	**DV 79,90**
Formel 1 SIM/SPO *	DA 89,90
G-Nome STR/ACT *	***DA 69,90***
Gex GES	DA 74,90
Golden Gate Killer ADV	DV 74,90
Grand Prix Manager 2 SIM	DV 79,90
Grid Run GES *	DV 64,90
Guts 'N' Garters ACT/ADV *	**DV 84,90**
Hattrick! WINS Ikarion SIM *	DV 69,90
Have a N.I.C.E. Day	DV 59,90
Heart of Darkness J&R *	DA 88,90
Heroes of Might and Magic 2 STR*	***DV 79,90***
Hexagon Kartell ADV	DV 68,90
Holiday Island SIM	DV 72,90
Hugo 2, 3 oder 4 GES je	DV 59,90
Hunter Hunted (Win95) ACT	DV 69,90
Hyberblade ACT	DV 84,90
Imperium Galactica ACT/SIM *	DV 79,90
Independence Day (Win95) ACT *	DV 74,90
Interstate 76 SIM *	**DV 74,90**
Iron & Blood ACT *	DA 79,90
Jedi Knight ACT *	***DA 79,90***
Jetfighter 3 SIM	EV 69,90
K.K.N.D. STR *	***DV 64,90***
Lands of Lore 2 ADV *	DV 89,90
Return to Jacobs Star SIM *	DA 56,90
Risiko (Win95) STR	DA 69,90
Road Rash SPO	DV 59,90
Robotron X ACT *	DV 79,90
Schleichfahrt SIM	DV 69,90
Scorched Planet ACT *	DV 64,90
Scorcher ACT *	***DA 83,90***
Sega Rally ACT	DV 74,90
Sentient ACT *	DA 81,90
Shattered Steel ACT	DA 49,90
Sherlock Holmes 2 Rose Tatoo	DV 74,90
Silencer (Win95) ADV *	DV 79,90
Sim Golf SPO/SIM *	DV 79,90
Slamtilt SIM	DA 49,90
Space Jam SPO/ACT	***DA 49,90***
SPQR ADV *	DV 73,90
Stadt der verlorenen Kinder ADV *	DV 79,90
Star Craft STR *	DV 79,90
Star General STR	DA 69,90
Star Trader (Win95) STR *	DV 84,90
Star Trek Starfleet Academy STR *	***DV 79,90***
Steel Panther 2 STR/SIM	DV 79,90
Tempest 2000 ACT *	DA 79,90
Terminator Skynet ACT	DA 39,90
Theme Hospital SIM *	DV 74,90
Three Dirty Dwarves ACT *	***DV 57,90***
Time Gate ADV *	DV 74,90
Tomb Raider ADV	DV 69,90
UEFA Champions Legue 96 SPO *	DV 84,90
US-Navy Fighter 97 SIM	DV 79,90
Vermeer SIM	DV 54,90
Viking - The Strategie of... ACT *	DA 69,90
Warcraft 2 Exclusive Edition STR	DV 79,90
Wing Commander Kilrathi Saga *	***DV 49,90***
Wipe Out 2097 ACT *	DV 79,90
X-Com - the Apocalypse ADV *	DV 89,90
X-Men: CH. of the Atom *	DA 69,90
X-Wing vs Tie-Fighter SIM *	**DA 79,90**

Weitere Programme, Lösungsbücher, Hardware und Neuheiten auf Anfrage.

Wir führen auch Importversionen.

Zusatz-Missionen, -Sceneries, Level-CD

Titel	Preis
AH 64 Flashpoint Korea	DV 45,90
A.T.F. Nato Fighter	DV 39,90
C&C 2 Mission - Gegenangriff *	DV 24,90
Civilisation 2 Scenarios	DV 37,90
F1GP2 Fahrertraining	DV 24,90
Der Planer 2 Missionen	DV 24,90
Die Siedler 2 Mission-Disk	DV 29,90
Mechwarrior Mission	DV 39,90
Perfect Grand Prix, Editoren für F1GP2	DV 24,90
Level CD's für ID's Actionspiele ab	DA 11,90
Silent Hunter Patrol	DV 24,90
Super Dead 2, Level für **C&C 2**	DV 11,90

Sonderangebote

Titel	Preis
1942 Pacific Airwar	DV 24,90
3D Ultra Pinball	DV 33,90
Across the Rhine	DV 24,90
Albion	DV 29,90
Anvil of Dawn	***DV 23,90***
Armored Fist	DV 32,90
Ascendancy & Jagged Alliance	DV 49,90
Battle Arena Toshinden	DV 32,90
Biing !!	DV 42,90
Bundesliga Manager Pro	DV 19,90
Carrier Strike Force	DV 24,90
Chewy - Flucht von F5	***DV 29,90***
Civilisation	DV 24,90
Civilisation 2	***DV 59,90***
Colonisation	DV 24,90
Comanche incl. Mission 1&2	DV 39,90
Crusader - No Remorse	***DV 27,90***
Cyberia	DV 26,90
Der Patrizier	DV 34,90
Der Reeder	DV 19,90
Destruction Derby	DV 27,90
Die Fugger II	DV 49,90
Die Siedler SIM	DV 29,90
Discworld	DV 27,90
Dune 2 STR	DV 29,90
Earth Siege 2	DV 36,90
Earthworm Jim 2 incl. Teil 1	***DA 38,90***
Ecstatica	DV 24,90
Euro 96 UEFA	***DV 23,90***
Fade to Black	DV 27,90
F 1 Grand Prix	DV 24,90
Fade to Black	DV 27,90
Fatal Racing	DA 30,90
FIFA Soccer 96	***DV 27,90***
Goblins 1-3	DV 42,90
Grand Prix Manager	DV 24,90
Hanse, die Expedition	DV 34,90
Heroes of Might & Magic	***DV 29,90***
Imperium Romanum	DV 19,90
Indy Car Racing 2	DA 34,90
Kings Quest 7 *	***DV 21,90***
Larry 6	DV 21,90
Legend of Kyrandia 3	DV 25,90
Lemmings 1, 2 & 3	DA 27,90
Little Big Adventure	DV 29,90
Lost Eden	DV 24,90
Lucas Arts Top Adventure	DV 37,90
MAG!	***DV 24,90***
Magic Carpet 2	***DV 24,90***
Master of Magic *	DV 24,90
Micromachines 2 Special Edition	DA 25,90
Might & Magic Triologie 3-5	DV 37,90
Monty Pyth. Zeitverschwendung	DA 20,90
Nascar Racing + Track Pack	DV 27,90
Normality	***DV 52,90***
Pirates Gold	DV 24,90
Pitfall WIN95	DV 27,90
Pizza Connection	DV 18,90
Pro Pinball The Web	DV 27,90
Psycho Pinball	DV 25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,90
Rayman	DV 36,90
Rebell Assault 2	***DV 44,90***
Red Baron	DV 24,90
Shanghai Great Moments	DV 21,90
Shivers	DV 19,90
Silent Thunder-Aces over Mount.	DV 36,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2	DV 49,90
Sim Ant,-Earth,-Town oder-Life je	DV 24,90
Space Quest 6	DV 21,90
Star Trek - Deep Space Nine	***DA 24,90***
Star Trek - Next Generation	DV 39,90
Stonekeep	DV 37,90
The Dig	***DV 44,90***
The Hive	DA 31,90
Theme Park	DV 29,90
Tie Fighter	***DV 38,90***
Torins Passage	DV 24,90
Transport Tycoon+World Ed.	DV 24,90
U.F.O. - Enemy Unknown	DV 24,90
U.S. Navy Fighter	DV 28,90
Vollgas	DV 30,90
Warcraft 1	DA 24,90
Werewolf vs Comanche	DV 39,90
Wing Commander 3	DV 33,90
Wing Commander IV	DV 56,90
Woodruff	DV 24,90
X-Com-Terror from the Deep	***DV 24,90***
X-Wing enhanced	DV 39,90

Games Gold

40 Spiele auf 15 CDROM: Battle Isle, Anstoß, Alone in the Dark 1-2, Das schwarze Auge 1 & 2, Larry 6, MIG 29, Ishar 1-3, Der Clou, Druidenzirkel, Oldtimer, Der Planer, Victory Humans 1 & 2, 1869, Robinsons Requiem und 20 weitere Spielehits. Fast alle Spiele komplett in Deutsch. Solange Vorrat reicht **34,90**



Lösungsbücher

Titel	Preis
3 Skulls of the Toltecs & Ace Ventura	13,90
7th Guest oder 11th Hour je	13,90
Albion	13,90
Alien Trilogy	13,90
Aliens	13,90
Alone in the Dark 1-3 Sammelband	20,00
Baphomets Fluch	13,90
Bermuda Syndrome	13,90
Biing incl. Diskette	20,00
C & C 1 oder Ausnahmezustand je	13,90
C & C 2 in Planung	13,90
Casper *	13,90
Creature Shock	13,90
Cyberia 1 & 2 & Wetlands	13,90
Crusader-No Remorse / Regret je	13,90
Daggerfall, Elder Scolls *	13,90
Das schwarze Auge 1,2 oder 3* je	24,00
Deadly Games - Jagged Alliance 2	13,90
Der Druidenzirkel	24,00
Discworld 1 oder 2 je	13,90
Down in the Dumps	13,90
Fable	13,90
Fade to Black	13,90
Frankenstein	13,90
Full Throttle, Vollgas	13,90
Gabriel Knight 1 oder 2 je	13,90
Gobliins 1 - 3 Sammelband	20,00
Golden Gate Killer & Elk Moon Murder	13,90
Inca 1 - 2, Sammelband	20,00
Indiana Jones 3 & 4	13,90
Ishar 1-3 Sammelband	20,00
Jagged Alliance	13,90
Karma, Alien Virus & Burn Cycle	13,90
King's Quest 1,2,3,4, 6 oder 7 je	13,90
Knights of Xentar	13,90
Lands of Lore 1	13,90
Legend of Kyrandia 1-3	20,00
Lighthouse	13,90
Lucas Arts Classic oder Top Adv je	20,00
Maniac Mansion 1 + 2	13,90
Might & Magic 3,4 oder 5 je	13,90
Monkey Island 1 & 2	13,90
Myst, Lost Eden & Noctropolis	13,90
Orionburger	13,90
Pandora Akte	13,90
Phantasmagoria 1 & 2	13,90
Police Quest 1-4,	20,00
Police Quest SWAT	13,90
Rebel Assault 1+2 & Privateer	13,90
Resident Evil	13,90
Riddle of Master Lu	13,90
Sam & Max	13,90
Simon the Sorcerer 1 & 2	13,90
Space Quest 6	13,90
Space Quest 1-5	20,00
Star Trek Deep Space Nine & Klingon	13,90
Star Trek Next Generation	13,90
Star Trek 1 und 2	20,00
Stonekeep	13,90
Syndicate Wars in Planung	13,90
The Ripper	13,90
Time Commando	13,90
Time Gate 1 Knights Chase	13,90
Tomb Raider	13,90
Toonstruck	13,90
Torin's Passage	13,90
Ultima 3-6 Sammelband	20,00
Ultima 7 Teil 1&2+Forge	20,00
Ultima 8-Pagan	13,90
Ultima Underworld 1oder 2 je	13,90
Warcraft 2 oder Mission je	13,90
Wingcommander 3 o 4 je	13,90
Wizardry 6 & 7	13,90
Woodruff and the Schnibble of A.	13,90
Z	13,90
Zak Mc Kracken	13,90
Supersammelband: Die Siedler 2, Afterlive, Caesar 2, Civilisation 2, Die Fugger 2 und Conquest of the New World	20,00

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse Essen	AST - Multimedia	Mobiler Support Service	Comsoft - Kiel
Berliner Str. 214	Große Paaschburg 17	Ostmarkstr. 5	Knooper Weg 136a
45144 Essen	25524 Itzehoe	46117 Oberhausen	24105 Kiel
Tel:0201-751135	Tel:04821-600177	Tel: 0208-811009	Tel: 0431-578180

Zeichenerklärung:

DV-Dt.Version, DA-Dt.Anleitung, EV-Englische Vers., MA-Multilinguale Anl. Die Kürzel hinter den Programmen: ACT-Action, ADV-Adventure, GES-Geschicklichkeit, J&R-Jump & Run, ROL-Rollenspiel, SAM-Sammlung, SIM-Simulation, STR-Strategie, SPO-Sport, ATK- Alfa Twin kompatibel., * Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Versandbedingungen

Wir liefern per Nachnahme oder Vorkass UPS/Post. Auslandssendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20.-DM Versandkosten). Versandkosten: UPS-NN 20.-DM, Post-NN 10.-DM + Nachnahmegebühr, Vorkasse 8.-DM. Sicherheitverpackung (+ 3,50DM). Ab 250,- DM Bestellwert - Versandkostenfrei. Preise gelten unter Vorbehalt. Versionsänderungen vorbehalten.



Auf einen Blick:
- Der Angriff
- Offensive Taktiken









NBA LIVE 97

EA Sports hat sein Basketballspiel zur neuen Saison nicht nur grafisch aufgewertet, NBA Live 97 ist auch deutlich schwieriger geworden, keine Frage. Besonders im Simulationsmodus und dem Schwierigkeitsgrad „Allstar" brauchen Sie viel Übung, um selbst gegen schwächere Teams zu bestehen. Wir zeigen Ihnen, wie es dennoch mit dem Titel klappt.

Im folgenden gehen wir davon aus, daß Ihnen die grundsätzlichen Möglichkeiten von NBA Live bekannt sind. Unsere Tips beziehen sich also generell auf Spiele des höchsten Schwierigkeitsgrades und mit allen eingeschalteten Regeln. Wer im Allstar-Modus die Meisterschaft gewinnen will, muß entweder viel Glück haben oder alle Möglichkeiten des Programms ausschöpfen. Bevor Sie sich an die recht komplexen taktischen Feinheiten heranwagen, einige generelle Hinweise:

■ Im Gegensatz zur Vorversion werden Spiele bei NBA Live 97 im Angriff gewonnen, also durch eine hohe Wurfausbeute. Das liegt vor allem daran, daß die Steuerung in der Verteidigung differenzierter wurde und somit auch deutlich anspruchsvoller. Mehr dazu im Absatz „Die Verteidigung".

■ Bei Multiplayer-Spielen sollten Sie die klassische Kamera mit der Zoomstufe 3 bevorzugen, da sie allen Mitspielern optimale Übersicht garantiert. Als Alternative empfiehlt sich höchstens noch die Pressekamera.

■ Schalten Sie im Regelmenü die Computer-Assists aus, auch wenn Sie gerade erst in NBA Live 97 einsteigen. Nur wenn Sie genau wissen, daß ein Fehlwurf auch wirklich auf Ihre Kappe geht, können Sie aus Ihren Fehlern lernen.

■ Einsteiger in das Programm sollten die Möglichkeit nutzen, ein eigenes Team erstellen zu können. Mit einem Top-Team einstudierte Spielzüge lassen sich leichter umsetzen, da individuelle Fehler der Ballartisten so gut wie nie vorkommen. Beachten Sie dazu den Extrakasten „Dream Team 3".

■ Basketball ist ein schnelles Spiel, NBA Live auch. Je schneller Sie spielen, desto leichter gelingt es Ihnen, einen Mitspieler in eine unbedrängte Schußposition zu bringen. Führen Sie dazu allerdings lieber zwei Kurzpässe aus als einen langen, da gerade mittelmäßige Spieler nicht unbedingt paßsicher sind.

■ Nutzen Sie die Statistikfunktionen, um sich einen genauen Überblick über Ihren nächsten Gegner zu verschaffen. Insbesondere die Analyse der Spielerdaten vergangener Saisons gibt Ihnen optimal Aufschluß über Stärken, Schwächen und die voraussichtliche Spielweise des Gegners. Bei mittelmäßigen Teams reicht es meistens aus, ein bis zwei Schlüsselspieler auszuschalten, um das Feld später als Sieger zu verlassen.

■ Für realistische Ergebnisse empfehlen wir, die Spiellänge eines Viertels auf 8 Minuten einzustellen.

■ Anfänger, die nicht mit einem Phantasie-Team beginnen wollen, sollten mit einer starken Mannschaft einsteigen. Empfohlen seien die Teams Chicago Bulls, Seattle Sonic, L.A. Lakers, Houston Rockets oder New York Knicks.

Der Angriff

Erfolgreiche Angriffe gelingen, wenn Sie genau wissen, welcher Ihrer Spieler in bestimmten Spielsituationen zu punkten in der Lage ist, was Sie wiederum den Teamstatistiken entnehmen können. Haben Sie alle Spielerdaten im Kopf, müssen Sie natürlich versuchen, Ihre Akteure auch entsprechend ihren Fähigkeiten in Szene zu setzen. Point Guards und Shooting Guards sind fast immer potentielle 3-Punkt-Kandidaten, mit dem Rest sollten Sie Distanzschüsse gar nicht erst versuchen. Besonders wichtig: Spieler, die im Spiel mehrmals hintereinander treffen, gewinnen mit der Zeit an Sicherheit. Umgekehrt gilt das aber leider auch. Hat Ihr Point Guard den dritten Korbleger hintereinander vergeigt, wird er beim nächsten Versuch kaum einen Distanzschuß versenken. Machen Sie sich diese Regel zunutze, indem Sie erst einmal versuchen, sichere Körbe durch Würfe aus geringer Distanz zu erzielen. Erst danach können Sie dazu übergehen, auch Distanzschüsse zu wagen. Diese sollten Sie allerdings nur in Ausnahmefällen zur Aufholjagd nutzen, meistens geht das voll in die Hose. Selbst wenn Sie zurückliegen, bauen Sie Ihr konsterniertes Team zunächst durch ein paar sichere Treffer wieder auf. Slam Dunks wirken hier ebenfalls Wunder, da durch Sie die Motivation Ihrer Mannschaft in die Höhe schnellt. Ein weitgehend sicherer Wurf kommt zustande, wenn Ihrem Schützen für seinen Versuch möglichst viel Zeit zur Verfügung steht, in der er unbedrängt ist. Wie Sie diese Situationen erreichen, erfahren Sie im nächsten Absatz. Wenn Sie glauben, mit dem richtigen Spieler eine gute Schußposition erreicht zu haben, drücken Sie den entsprechenden Joystick-Knopf. Hat Ihr Schütze im Sprung den höchsten Punkt erreicht, lassen Sie den Button los, worauf der Wurf ausgeführt wird. Gute Teamlenker sichern Ihrer Mannschaft jetzt eine eventuelle zweite Wurfchance, indem versucht wird, einen möglichen Offensiv-Rebound zu ergattern. Dazu sollten im optimalen Fall gleich zwei Angriffspieler entsprechender Statur unter dem gegnerischen Brett plaziert werden. Gleich mehrere Bedingungen garantieren also einen Korberfolg:

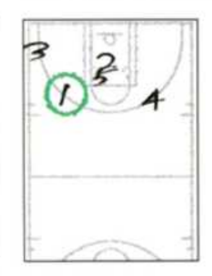
1. der richtige Spieler am richtigen Ort,
2. genügend Zeit für den Schützen, es reichen zwei bis drei Sekunden,
3. im Falle des Fehlwurfs stehen Spieler zum Rebound bereit.

Je mehr dieser Bedingungen erfüllt sind, desto wahrscheinlicher wird der Erfolg. Ach ja, NBA Live 97 birgt erstmals eine fast narrensichere Option für den tödlichen Paß. Für Sekunden freistehende Teamgefährten zeigen das durch wildes Herumrudern mit den Armen an. Passen Sie im richtigen Moment, führt das nicht selten zum Slam Dunk. Wie Sie die gegnerische Verteidigung durch gekonntes Paßspiel ausmanövrieren, werden wir Ihnen jetzt nahebringen.

Offensive Taktiken

Das gründliche Einstudieren der wichtigsten Angriffstaktiken ist für Siege im Allstar-Modus fast obligatorisch. Zig Variationen stehen allen Teams zur Verfügung, konzentrieren Sie sich jedoch erst auf das Erlernen weniger Varianten, bis Sie diese beherrschen. Analysieren Sie dazu wiederholt Ihr Spielermaterial. Es macht keinen Sinn, Angriffe auf Ihren Center zuzuschneiden, wenn dieser ein Hampelmann ist. Im folgenden erläutern wir Ihnen die wichtigsten Spielzüge der Teams. Mit den Funktionstasten können Sie pro Spiel vier Paßfolgen auswählen (F1 bis F4 --> Heimteam, F5 bis F8 --> Gastteam).

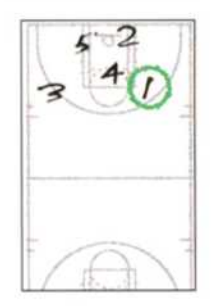


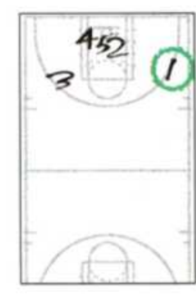


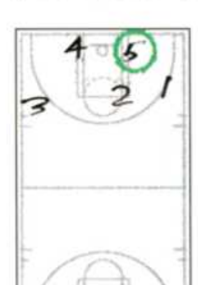
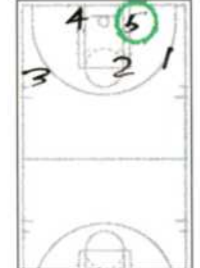

Box

Abschluß:
Slam Dunk Center (5)
Ausführung:
Der Center führt den Ball und wird über eine schnelle Kombination Small Forward (3), Point Guard (1) freigespielt.

Schwierigkeit: mittel
Variationen: 6
Erfolgsquote: hoch



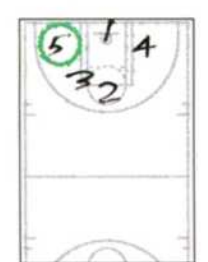


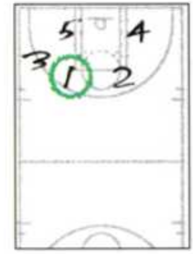



Inside Triangle

Abschluß:
geringe Distanz Center (5)
Ausführung:
Der Point Guard (1) verzögert das Abspiel. In der Zwischenzeit locken Shooting Guard (2) und Power Forward (4) durch Positionsverschiebung die Deckungsspieler vom Center weg, der dann kurz freistehen sollte.

Schwierigkeit: mittel
Variationen: 5
Erfolgsquote: hoch

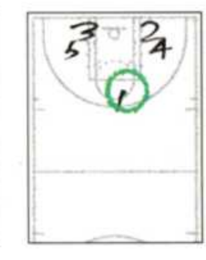



Sideline Triangle

Abschluß:
mittlere Distanz Point Guard (1)
Ausführung:
Pick and Roll zwischen Small Forward (3) und Center (5), wodurch der Point Guard zum Schuß freigeblockt wird.

Schwierigkeit: einfach
Variationen: 6
Erfolgsquote: sehr hoch





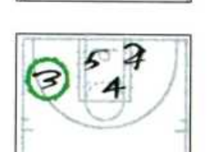

Motion

Abschluß:
geringe Distanz Small Forward (3)
Ausführung:
Der Point Guard (1) führt den Ball, während alle anderen Spieler zweimal rochieren, um den Gegner zu verwirren.

Schwierigkeit: hoch
Variationen: 7
Erfolgsquote: mittel

Auf einen Blick:
- Offensive Taktiken
- Die Verteidigung
- Defensive Taktiken

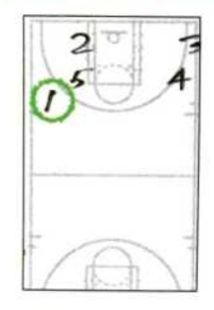
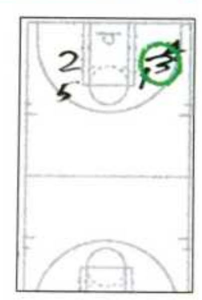


High Post

Abschluß:
mittlere Distanz Small Forward (3)
Ausführung:
Pick and Slide zwischen Point Guard (1) und Power Forward (4), schnelle Paßkombination zum Center (5) und sofort zum Schützen.

Schwierigkeit: hoch
Variationen: 5
Erfolgsquote: hoch

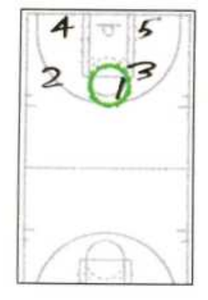



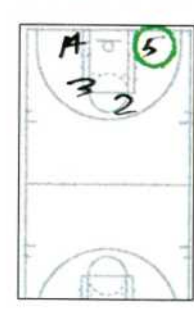


3-Punkt

Abschluß:
Distanzwurf Shooting Guard (2)
Ausführung:
Der Point Guard (1) verlagert das Spiel mit Hilfe des Small Forward (3) und Läufen der anderen Spieler auf eine Seite, um den Schützen zu isolieren.

Schwierigkeit: leicht
Variationen: 4
Erfolgsquote: mittel



Isolation

Abschluß:
geringe Distanz Center (5)
Ausführung:
Wieder wird mit Hilfe des Point Guards (1), Small Forward (3) und Shooting Guards (2) das Spiel auf eine Seite verlagert. Diesmal soll der Center schießen.

Schwierigkeit: leicht
Variationen: 5
Erfolgsquote: hoch

Die Verteidigung

Die Defensive wurde erschwert, da Ihre Spieler zum Block jetzt nicht mehr automatisch am Mann hochspringen, sondern auch in diverse Richtungen hüpfen können. Obwohl Sie also Ihre Spiele hauptsächlich im Angriff gewinnen, kann eine effektive Verteidigung natürlich nicht schaden. Agieren Sie je nach Gegner mit den Optionen Druck und Doppeldeckung. Center wie Shaq O'Neal können Sie nur mit entsprechender Preßdeckung einigermaßen in den Griff bekommen. Experimentieren Sie mit taktischen Umstellungen, indem Sie z. B. sprunggewaltige Power Forwards von Ihrem Center decken lassen, wenn das gegnerische Pendant nicht so stark ist. Ansonsten beachten Sie die Defensiv-Faustregel: verhindern Sie einfache Körbe! Stellen Sie einfache Paßwege zu, verteidigen Sie immer mit dem Hinterteil zum Korb und drängen Sie den Gegner aus der Birne weg nach außen. Nutzen Sie die Optionen, den Ballführenden über die Mittel- oder Seitenauslinie zu drängen. Versuchen Sie, den gegnerischen Playmaker an der 3-Punkt-Linie festzunageln, bis die Shot Clock abläuft. Genau zwei Sekunden vor deren Ablauf wird er sich umdrehen und schießen. Jetzt haben Sie die Chance auf einen Block. Beim Blocken müssen Sie zeitgleich mit Ihrem Gegenspieler hochspringen, möglichst gerade und so dicht dran, wie es nur geht. Mißlingt der Block, besorgen Sie sich auf jeden Fall den möglichen Rebound, indem Sie Ihren Center niemals aus dem Bereich unter dem Korb weglocken lassen. Steals gelingen am besten, wenn Sie einen Gegner an der Seitenauslinie festnageln können und dann mit einem zweiten Spieler dazustoßen. Bei Steal-Versuchen 1-gegen-1 gilt wieder die Grundregel, niemals den Weg zum eigenen Korb freizugeben.

Defensive Taktiken

Keine Sorge, allzu viele taktische Defensiv-Varianten gibt es nicht. Um so wichtiger, daß Sie stets genau wissen, welche Verteidigungsart Sie gerade wählen. Die Zuweisung erfolgt wie gewohnt über die Funktionstasten, wobei pro Spiel maximal vier Wahlmöglichkeiten bleiben.



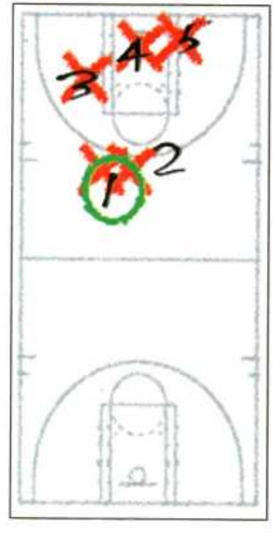
Full Court Press

Ziel:
Möglichst frühzeitiger Ballgewinn aus Zeitmangel
Ausführung:
Jeder Spieler bewacht seinen zugewiesenen Gegner auf dem gesamten Feld
Schwierigkeit:
einfach
Erfolgsquote:
mittel



3/4 Court Press

Ziel:
Frühzeitige Blockierung der Paßwege
Ausführung:
Manndeckung etwa fünf Meter vor der Mittellinie noch in des Gegners Hälfte
Schwierigkeit:
einfach
Erfolgsquote:
mittel



Half Court Trap

Ziel:
Ballgewinn durch Doppeln des Point Guards
Ausführung:
Zweifacher Angriff des gegnerischen Point Guards etwa in Höhe der eigenen 3-Punkt-Linie
Schwierigkeit:
einfach
Erfolgsquote:
hoch, wenn nicht allzu häufig angewendet



Auf einen Blick:
- Defensive Taktiken
- Das Dream Team 3



Half Court Press

Ziel:
Zonenverteidigung, Verhinderung einfacher Körbe
Ausführung:
Manndeckung ab Höhe der Mittellinie
Schwierigkeit:
einfach
Erfolgsquote:
normal, klassische Variante



Quarter Court

Ziel:
Zonenverteidigung, Verleitung zu Distanzschüssen
Ausführung:
Empfang des Ballführenden erst an der 3-Punkt-Linie, dann eventuell Doppeldeckung
Schwierigkeit: mittel
Erfolgsquote: hoch

Mit Hilfe unserer Tips sollten Sie schon bald erste Erfolge erzielen können. Das Einstudieren der Spielzüge erfordert aber vor allem Übung. Es könnte sogar sein, daß Sie zunächst eine Niederlage nach der nächsten kassieren, langfristig werden Sie aber auf jeden Fall nur so Erfolg haben. Wir wünschen Ihnen etwas Geduld und packende Matches.

Christian Bigge

DREAM TEAM 3

Nutzen Sie die Möglichkeit, eine eigene Mannschaft zu erstellen, und testen Sie einmal dieses Team!

CENTER



- bester Blocker
- guter Rebounder
- mittlerer Schütze.



- guter Blocker, Rebounder und Schütze



- Allrounder
- perfekt Eins gegen Eins

POWER FORWARD



- guter Rebounder
- sicherer Schütze



- Allrounder
- für sein Gewicht sehr beweglich



- Super Rebounder
- guter Blocker
- schlechter Schütze

SHORT FORWARD



- perfekter Allrounder
- schnell
- 3-Punkt-Werfer



- guter Allrounder
- kann auch 3-Punkt-Würfe

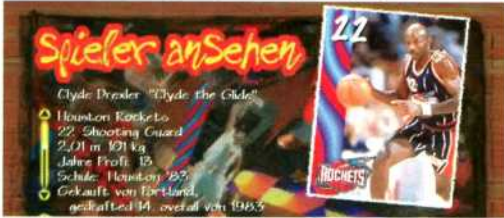


- Super 3-Punkt-Schütze
- Ballverteiler

SHOOTING GUARD



- Das ist Michael „Air" Jordan!

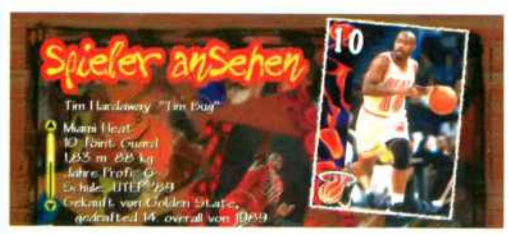



- Allrounder
- 3-Punkt Schütze
- gut auch für Steals

- 3-Punkte-Mann
- gut für Steals
- sehr sicher



POINT GUARD



- kann alles, auch 3-Punkt-Würfe
- sehr beweglich



- stopft sogar
- der perfekte Allrounder
- sehr sicher



- „Mr. 3-Punkt"
- schnell und äußerst sicherer Schütze



MLC - Hard & Software

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623

☎ 02841-94260

Händleranfragen erwünscht!

PC CDROM GAMES • PC CDROM GAMES







ESTATICA 2 — TOP HIT: 74.95	Flying Corp`s — FLUG HIT: 84.95	Need for Speed Special Ed. 54.95
Command & Conquer 2 (englische Orginal Version) 69.95	Formel 1 — RACE HIT: 79.95	Have a NICE Day — RACE HIT: 59.95
Project Paradise — TOP HIT: 67.95	Stadt der v. Kinder — TOP HIT: 74.95	Jagged Alliance 2 — TOP HIT: 74.95
Alarmstufe Rot Mission CD 29.95	Privateer 2 — TOP HIT: 79.95	Sega Rally — RACE HIT: 74.95

The Crow — TOP HIT: 89.95

BM97 V1.3 — TOP HIT: 69.95

Daggerfall — TOP HIT: 74.95

Diablo — TOP HIT: 77.95

FIFA 97 / NHL / NBA — EA SPORTS — je... 69.95

Armored Fist 2 — TOP HIT: 77.95

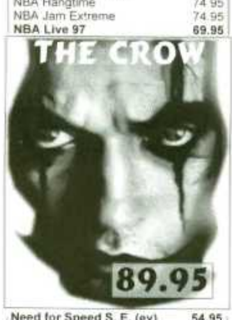
MDK — TOP HIT: 89.95

Commanche 3 — TOP HIT: 77.

PC CDROM GAMES • PC CDROM GAMES

Titel	Preis
he Last Resort	74.95
0 - Cuba	67.95
es of the Deep	48.95
es over Europe	19.90
arlife dt	**74.95**
-64 Longbow	77.95
bus II Windows 95 !!	**74.95**
n Triology	79.95
ne in the Dark 1	24.95
hastorm	98.95
il of Dawn	69.00
a 51 Win95	**74.95**
mored Fist 2 !!!	**77.95**
F (Adv. T.! Fighters)	77.95
u Baku Animal	54.95
phomets Fluch	74.95
tle Cruiser 3000 AD	59.95
dam	72.95
g	44.95
m Machinehead	69.95
luss 2	57.95
od & Magic AD&D !!	**79.95**
ndesliga M. 97 V1.2	**69.95**
ar II	78.00
onical of the Sword	72.95
lisation 2	74.95
mmanche 3 !!!!!	**77.95**
mmand & Conquer 2 dt	88.95
C. 2 (Level CD)	**9.95**
nquest de Luxe	54.95
nquest o. t. New World	84.95
ature Shock	19.95
atures (Win 95')	59.95
w: City of Angels !!!	**89.95**
sader No Regret	64.95
er Gladiators !!!	**69.95**
ena 2	72.95
delus Encounter	22.00
gerfall !!!!!	**74.95**
s Cup Tennis	74.95
tona USA	73.95
dline	39.95
dloack	72.95
dlus Encounter	24.95
thdrome	52.95
Planer 2	74.95
Produzent	72.95
cent to Under AD&D !!	79.95
blo	77.95
Fugger 2	79.00
Siedler II	68.95
Siedler II Mission CD	34.95
cworld II	**77.95**
n in the Dump`s	74.95
gonheart: Fire & Steel !!!	**64.95**
geon Keeper !!!!!	**69.95**
tatica 2	74.95
cation	79.00
GrandPrix 2	85.95
Lightning	**77.95**
le	74.95
Attack	69.00
A 97	**69.95**
ht Unlimited (Win 95)	69.95
tenmanöver	74.95
mel 1 !!!!!	**79.95**
nkenstein	29.95
ome	67.95
	67.95
Fahrertraining	24.95
e a N.I.C.E. Day	**59.95**
bender	74.95
en	49.00
en Win'95	69.95
o 4	64.95
Car II Win95	74.00
& Blood !!	74.95
Man XO	64.95
ged Alliance	29.95
ged Alliance 2 ev	**74.95**
ged Alliance 2 dt !!!!!	**74.95**

Titel	Preis
Krazy Ivan !!	**74.95**
Kyrandia 3 White Label	19.95
Lands of Lore 2 !!!!!	**89.95**
Larry Collection 1-6	79.00
Lemmings Bundle	29.00
Lighthouse dt	89.95
Little Big Adventure	29.95
Lost Eden	19.95
Lost Vickings 2 !!!	**64.95**
Lucas Arts Classics Adv	39.95
Mad TV 2	74.95
Magic Carpet Plus (Classic)	29.95
Magic the Gathering	89.95
Marble Drop	37.95
Martini Racing	29.00
Master of Orion 2 !!!	**79.95**
MAX	**79.95**
MDK !!!!	**89.95**
Mech Warrior 2 S.E.	79.00
Mechwarrior 2 Exp. Pack*	39.00
Mechwarrior 2: Mercenaries	84.95
Mega Mathe Blaster	69.95
Megarace 2	29.95
Microsoft Fußball	67.95
Microsoft Golf 3	67.95
Monopoly	59.95
Monster Trucks !!	**74.95**
Monster Trucks Madness	74.95
MTV's Slamxcape	52.95
Mummy (Win95 & 3.1)	89.95
Myst	69.00
Nascar Racing 2	**79.95**
Nascar Track Pack	39.95
NBA Full Court Press	67.95
NBA Hangtime	74.95
NBA Jam Extreme	74.95
NBA Live 97	**69.95**



Titel	Preis
Need for Speed S. E. (ev)	**54.95**
Neverhood Chronicals	84.95
NHL Hockey 97	**69.95**
Offensive	79.00
Olympic Games	64.95
Olympic Soccer	64.95
Onside Soccer	74.95
Orionburger	**79.95**
Pandora Akte	**74.95**
Panzer Dragoon	**74.95**
PBA Bowling	52.00
PGA Tour Golf 96	79.95
Phantasmargoria 2	84.95
Pinball 95, Win95	53.00
Pinball Illusions	64.95
Pinball Wizard 2000	69.95
Pitfall (Win 95)	29.95
Pole Position	84.95
Police Quest V Swat	79.00
Populous 2 + Powermonger	29.95
Pray for Death	39.95
Prince of Persia Collection	29.95
Privateer (Classics)	29.95
Privateer 2	**79.95**
Rally Racing 97	69.95

Titel	Preis
Rebel Assault 2	79.95
Rise 2: The Resurrection	29.95
Risiko	**74.95**
Riot	59.95
Road Rash	59.95
Robotron "X"	74.95
S.T.O.R.M.	64.95
Schleichfahrt	**69.95**
Secret of Monkey Island 2	24.95
Sega Rally	**74.95**
Shadow of the comet	24.95
Shattered Steel	**74.95**
Shell Shock	69.00
Sim Copter	**74.95**
Sim Park	**74.95**
Sim Tunes	59.95
Sonic CD	**49.95**
Space Hulk	69.95
Space Jam	64.95
Speed Haste	54.95
Stadt der verlor. Kinder !!!!!	**74.95**
Star Control 3	79.95
Star Treck Enhanced	89.95
Stonekeep	89.95
Strike Commander (Classic)	29.95
Super EF 2000	**91.95**
Syndicate Plus (Classic)	29.95
Syndicate Wars	79.95
Teamchef	29.95
Terra Nova	**72.95**
TFX	19.64
Theme Hospital !!!!!	**69.95**
Theme Park (Classic)	29.95
Tilt	55.00
Time Commando	72.95
Tommy (Windows)	89.95
Toonstruck	**72.95**
Tunnel B1	84.95
UEFA Champion League !!!	**52.00**
US Navy Fighter Classics	29.95
US Navy Fighters 97 (W95)	**79.95**
Virtua Cop !!!!	**74.95**
Virtua Fighter	72.95
Virtual Pool !!	**89.95**
Virtual Snooker	79.95
Warcraft 2	79.00
Warcraft 2 Exlusiv Edition	85.95
Warcraft II (org. Version)	**64.95**
Warhammer Dark Crusader	63.95
Wing Commander 3 (Classic)	34.95
Wing Commander 4 S.E.	79.00
Wipe out	17.95
WipEout 2097 !!!	**74.95**
Wizardy Gold SVGA	74.95
World Soccer	33.00
WWF In your House !!!	**64.95**
X-WING + Mission Disk	29.95
Zombieville !!	**74.95**
Zork Nemesis	77.95



PERFORMER PC KOMPLETT SYSTEME • PERFORMER PC KOMPLETT SYSTEME

PerformER ST - 133
- P133 Mini Tower
- 8MB EDO RAM -60ns
- Seagate 1.08GB HD
- CDROM Laufwerk
- Cirrus Logic 1MB/2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus



Finanzierung: 24 x 51.-DM — **1099.- DM**

PerformER CL - 166+
- P166+ Midi Tower
- 16MB EDO RAM 60ns
- Samsung 1.6GB HD
- Goldstar 8x CDROM
- ATI MACH 2MB EDO
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus



Finanzierung: 24 x 66.-DM — **1449.- DM**

PerformER PR-166MMX
- Pentium 166MMX
- 16MB EDO RAM 60ns
- 1.6GB HD, 8xCDROM
- ATI MACH 2MB
- 16 Bit Sound 3D
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur, Maus
- 240 WATT Aktivboxen



Finanzierung: 36 x 75.-DM — **2299.- DM**

PC HARDWARE • PC HARDWARE • PC HARDWARE

Diamond Monster — TOP HIT: 449.95

Alfa Twin — PREIS TIP: 34.95

CD-Rohlinge Phillips — TOP HIT: ab 10 St. 12.45

Modem 14.4 Extern — PREIS TIP: 59.95

Matrox Mystique 4MB — TOP HIT: 369.95

17" Goldstar Monitor — PREIS TIP: 899.95



WINGMAN EXTREME + Descent 2 — 89.95



DOMINATOR
- PC Analog Joystick
- 4 Way Viewing Control
- Throttle/Ruder Control
- LED Function Control Panel
- 4 Semi ans Hands Free Autofire
- Speed Control

69.95

15" Belinea Monitor — PREIS TIP: 529.95

Iomega Zip-Drive — PREIS TIP: 269.95

CD Brenner 2/4 fach — PREIS TIP: 689.95

Soundblaster 16PnP — PREIS TIP: 139.95

Artikel	Preis
Festplatte 420 MB IDE	179.-
Festplatte 1600 MB IDE	399.-
Festplatte 2100 MB IDE	459.-
CDROM 2x Speed IDE	59.-
CDROM 8x Speed IDE	189.-
CDROM 12x Speed IDE	269.-
PS/2 4MB EDO -60ns	39.-
PS/2 8MB EDO -60ns	59.-
PS/2 16MB EDO -60ns	129.-
PS/2 32MB EDO -60ns	269.-
CPU AMD P133	239.-
CPU Cyrix P166+	299.-
CPU Pentium 166-MMX	899.-
CPU Pentium 200-MMX	1199.-
Mainb. QDI Speed Easy	209.-

Artikel	Preis
Mainoard Soyo VX	229.-
MainboardSoyo HX	249.-
Mainb. Gigabyte HX	299.-
Mainb. ASUS P55T2P4	319.-
M.B. Intel Tuscon ATX	499.-
16Bit Soundkarte ALS	59.-
SoundBlaster 16 PnP	139.-
SoundBlaster 32 PnP	199.-
Soundblaster 64 AWE	349.-
120W. Aktivboxen	49.-
240W. 3D Aktivboxen	74.-
Win95 Ergo Tastatur	59.-
Gravis Gamepad	39.-
Wingman Extr. Bundel	89.-
Thrustmaster T2	249.-

Performer CL-166+ MM
- IBM686 166+
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.6GB HD, 8x CDROM
- ATI Mach 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- 16Bit Soundkarte
- 120 Watt Aktivboxen
- Win95 Tastatur, Maus



Finanzierung: 36 x 53.-DM — **1599.- DM**

Performer ST-133
P133 AMD, 1.02GB HD, CDROM, 8MB RAM ATI MACH 1/2MB 256KB Pipeline Burst Cache, Maus, Windows 95 Tastatur.
Barpreis 1099.- — 24 x 51,- (eff. Jahreszins 12.9%)

Performer CL-166+
P166+ Cyrix, 1.6GB HD, 8fach CDROM, 16MB RAM, ATI MACH 2MB 256KB Pipeline Burst Cache, Maus, Windows 95 Tastatur.
Barpreis 1449.- — 24 x 65,- (eff. Jahreszins 12.9%)

Performer PR-166MMX
Intel Pentium 166MMX, 1.6GB, 8x CDR, 16MB RAM, ATI MACH 2MB, 256KB PBurst Cache, 16Bit Soundkarte, Windows 95 Tastatur, Maus.
Barpreis 2199.- — 36 x 73,- (eff. Jahreszins 12.9%)

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz, incl. Intel Pentium 166MMX damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 1128.- — 24 x 52,- (eff. Jahreszins 12.9%)

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz, incl. Intel Pentium 200MMX damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 1428.- — 26 x 47,- (eff. Jahreszins 12.9%)

HIGHLIGHTS • HIGHLIGHTS • HIGHLIGHTS

Ergo Natural Keyboard



59.95

Mustek Flachb. Scanner

Mustek 600 II-N
One Pass
1200 dpi



349.95

16Bit 3D-Soundkarte

20stimm. Synthesizer
3D-surround Klang
Soundblaster komp.
IDE Schnittstelle
DOS,WIN3.1/95



49.95

Schnapp dir jetzt dein Nintendo64



399.95

MLC GmbH, Express-Versand

☎ 02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Alle Preise incl. Mwst zzgl. Versandkosten (ab 250,- Versand frei), Ladenpreise können abweichen !

C & C ALARMSTUFE ROT - MULTIPLAYER-TIPS



Auf einen Blick:
- Aufklärung
- Infiltrationen
- die schnelle Runde
- Nadelstiche
- Luftangriffe
- Chronosphäre
- eiserner Vorhang
- Atomwaffen

Ob im Netzwerk gegen bis zu acht Konkurrenten oder via Internet - die richtige Herausforderung bietet Alarmstufe Rot vor allem im Multiplayer-Modus. Wir erläutern kurz die wichtigsten Strategien und Taktiken, die Ihre Gegner zur Verzweiflung bringen werden.



Eine typische Multiplayer-Situation. Der Großangriff mit kombinierten Einheiten! Hier wird das sowjetische Camp dem Erdboden gleichgemacht, da die Alliierten bereits einen fremden Bauhof erobert haben.

Betrachten Sie die beiden Kampagnen einfach mal als „Grundausbildung", in deren Verlauf Sie die Gelegenheit haben, alle Waffen- und Einheitentypen sowie deren Wirkungsweisen ausgiebig kennenzulernen. Die wirkliche Herausforderung besteht natürlich darin, die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten nun erfolgreich gegen menschliche Spieler einzusetzen. Nachdem davon auszugehen ist, daß jeder normal begabte Spiele-Freak der künstlichen Intelligenz des Programms haushoch überlegen sein wird, werden viele Tricks, mit denen Sie den Computergegner immer und immer wieder hereingelegt haben, nicht verfangen. Die nachfolgenden Vorschläge sind deshalb auch mehr als Anregungen zu verstehen, da Ihr Verhalten natürlich maßgeblich durch das Ihres Gegners bestimmt wird.

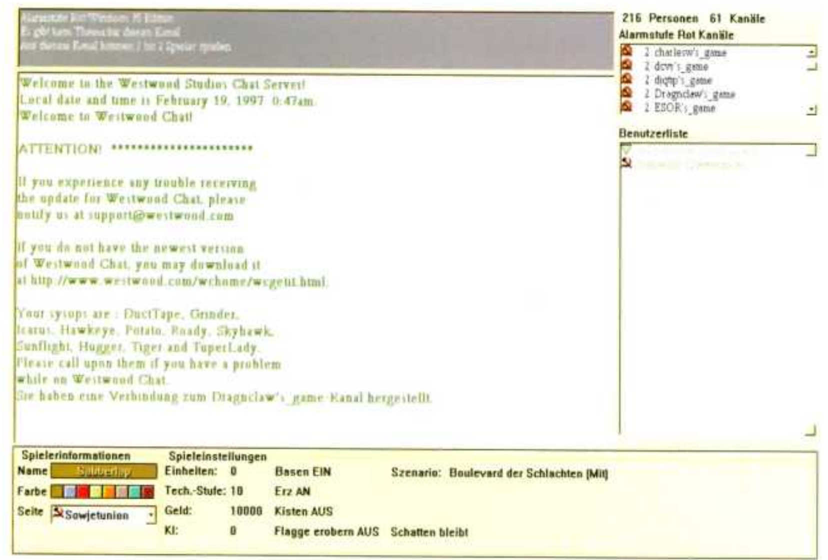
➡ **Aufklärung** ist alles! Wer zuerst weiß, wo der Gegner steht, hat einen unschätzbaren Vorteil, da er sich nun frühzeitig auf dessen Offensiven einstellen und den eigenen (Gegen-)Angriff gezielt vortragen kann. Je nachdem, welche Seite Sie spielen: Bauen Sie frühzeitig die Einheiten, die geeignet sind, das Terrain zu erkunden. Bei den Alliierten eignen sich dazu besonders die wieselflinken kleinen Panzer, bei den Sowjets sollten Sie parallel zur Erstellung schwerer Panzer einige Infanterie-Trupps auf Erkundung schicken.

➡ Sobald Sie den gegnerischen Stützpunkt entdeckt haben, sollten Sie die Aufklärungseinheit (z. B. einen Ranger) lieber opfern, anstelle durch Flucht dem verfolgenden Feind die Richtung zu Ihrem Camp zu weisen. Kampfeinheiten versuchen, vor Ihrer Vernichtung möglichst viel Schaden an Gebäuden anzurichten.

➡ Nutzen Sie die Möglichkeit, durch gezielte **Infiltrationen** mit Ihren Spionen so viel wie möglich von Ihrem Gegner zu erfahren. Die Infiltration eines Fahrzeugwerkes ist hierbei relativ sinnlos, die einer Radarstation hingegen sehr effektiv.

➡ Bei nur einem Gegner lohnt es sich, **die „schnelle Runde"** zu spielen: Bauen Sie sofort viele billige Einheiten (leichte Panzer, Ranger, Rak-Zeros), die Sie gleich nach Fertigstellung ringförmig ausschwärmen lassen. Sobald Sie festgestellt haben, wo das Feindcamp liegt, sammeln Sie alle Einheiten und fallen über ihn her. So können Sie ihn relativ früh erwischen und brauchen nicht gegen starke Befestigungen anrennen. Zerstören Sie nun als erstes seinen Bauhof, da er nun keine Reparaturen und Neubauten mehr in Auftrag geben kann. Anschließend schleifen Sie sein Camp und haben bereits jetzt gewonnen, oder Sie ziehen sich etwas zurück, rüsten ordentlich weiter und führen den Todesstoß mit der zweiten Welle durch.

➡ Bei mehreren Gegnern sollten Sie sich zunächst einigeln. Bauen Sie primär defensive Einrichtungen, also Kanonen- und getarnte Bunker, Flak, Tesla-Spulen und dergl.. Mammuts oder mittlere Panzer eignen sich in entsprechender Formation natürlich auch zur Verteidigung. Lassen Sie die Feinde anrennen und ihre Truppen verschleißen. Beschränken Sie sich zunächst auf **schmerzhafte Nadelstiche:** Zerstören Sie Erntefahrzeuge (Chopper!), stehlen Sie Ressourcen, führen Sie kleinere Gegenoffensiven durch, bei denen Sie zwar Einheiten verlieren, jedoch immer (nach Möglichkeit) ein wichtiges Gebäude zerstören. Sobald Sie die gesamte Karte sehen, nehmen Sie sich nun den schwächsten Feind vor, mit dem Ziel, seinen Bauhof zu erobern. Durch diese Strategie zwingen Sie die verbleibenden Gegner, ihre Kräfte zu teilen, da diese ja nicht hinnehmen können, daß Sie in aller Ruhe einen zweiten Stützpunkt errichten. Durch die relative Entlastung Ihres ersten, stark



Wer über einen Internet-Zugang verfügt, findet beim Westwood Chat immer willige Opfer. Leider lassen sich bisher nur Zwei-Spieler-Duelle realisieren, ab April soll sich das ändern.

befestigten Camps sind Sie dort nun in der Lage, Ihre Offensivstreitmacht auszubauen und den nächsten Gegner anzunehmen.

➡ **Luftangriffe** sind relativ einfach abzuwehren, wenn Sie genug Flak, FlaRak und/oder Rak-Zeros besitzen. Starke Panzerverbände sollten mit zunehmender Spieldauer auf jeden Fall von einigen Rak-Zeros begleitet werden.

➡ Im Gegenzug sind praktisch alle Schlachten zu gewinnen, wenn Ihre Luftwaffe stark genug ist.

➡ Wenn Sie zu Beginn einer Auseinandersetzung feststellen, daß der Feind seine bodengestützten Truppen über Brücken heranführen muß, zerstören oder verminen Sie diese. Somit müssen Sie sich nur noch auf den Luftraum konzentrieren und können in Ruhe Ihre eigenen Kräfte ausbauen.

➡ Falls Sie zu Beginn als Sowjet nahe am Wasser bauen müssen, verschaffen Sie sich rechtzeitig einen Überblick, woher eventuelle Angriffe von Marine-Einheiten kommen können. Bauen Sie einige U-Boote, um gerüstet zu sein. Bedenken Sie, daß der gefährliche Kreuzer erst nach der Errichtung eines Tech-Centers zur Verfügung steht. Sie haben also etwas Zeit!

➡ Die beiden Wunderwaffen **„Chronosphäre" und „Eiserner Vorhang"** waren im Spiel gegen den Computer eher enttäuschend. Nun bieten aber gerade diese Geräte ungeahnte Möglichkeiten: Bauen Sie beispielsweise einen Hafen in einen kleinen Weiher; legen Sie dort nun einen Kreuzer auf Kiel, den Sie anschließend mit der Chronosphäre in einen Tümpel in der Nähe des Feindcamps beamen. Bevor der Feind merkt, woher das vernichtende Feuer kommt, hat er womöglich schon seine wichtigsten Einrichtungen verloren. Nehmen Sie ein Feindcamp ein und verschaffen Sie sich die Möglichkeit, beide Systeme zu bauen: Eine kurzfristig unverwundbare ARI kann, mitten im Feindcamp, beträchtlichen Schaden anrichten! Sie sehen: Die Verwendbarkeit der beiden Erfindungen kann, mit etwas Kreativität in Szene gesetzt, immer wieder für originelle Wendungen sorgen.

➡ Sollten Sie über **Atomwaffen** verfügen, bedenken Sie bitte, daß diese Raketen keine strategischen Waffen sind, sondern taktische. Sie können nur einzeln abgefeuert werden und sind nicht in der Lage, beispielsweise einen Bauhof oder eine Erzfabrik mit einem Schlag zu zerstören. Vielmehr rentiert sich der Abschuß auf große, stehende Truppen-Ansammlungen und auf leicht gepanzerte Gebäude, besonders wenn diese eng beieinander stehen. Setzen Sie die Raketen nur ein, um eine Offensive im Keim zu ersticken, oder wenn Sie über eine starke Luftwaffe verfügen, die dann den Schaden des „Erstschlages" ausnützen kann und die Zerstörung vollendet. Übrigens: Der Bau mehrerer Silos brachte keinen erkennbaren Vorteil außer dem Umstand, daß nach Zerstörung von einem die Option erhalten bleibt.

Uwe Symanek



Wichtige Engstellen sollten Sie durch die Kombination verschiedener Einheiten abriegeln. Genauso kann auch der endgültige Angriff vorgetragen werden.



Bei einer nur schwach gegen Luftangriffe verteidigten Basis lohnt sich eine Attacke, auch wenn Sie mit ein paar Verlusten rechnen müssen. Ihr erstes Angriffsziel sollte dabei immer der Bauhof sein, danach steht zunächst die Fahrzeugfabrik auf dem Erobererplan, dann die Kraftwerke.

Auf einen Blick:
- Die Kampagnen
- Allgemeine Tips
- Attacke
- Flying Circus
- Cheats und Tricks

Mit Flying Corps gelang Empire ein Flugi der Superlative. Die Programmierer von Rowan Software haben es wirklich geschafft, Realitätstreue, technische Extraklasse und Anspruch zu einem motivierenden Spielecocktail zusammenzumixen. Im ersten Teil unserer Flugschule stellen wir Ihnen die ersten beiden Spielkampagnen ausführlich vor.

FLYING CORPS


Kimme, Korn - und drauf! Da die alten Flugzeuge sehr sensibel auf die Steuerung reagieren, müssen Sie mit Bedacht vorgehen...


...Hier reichte ein mittelstarkes Abkippen nach links, um der Flugbahn des Gegners abschußgerecht zu folgen. Mit Erfolg!

Der erste Tip: nehmen Sie sich ein wenig Zeit für die Lektüre des ausgezeichneten Handbuchs. Es werden nicht nur die historischen Hintergründe aller Kampagnen beschrieben, es wird zudem noch eine kleine Einführung in die Flugtheorie geboten. Auch kommen die berühmten Flieger-Asse in Zitaten selbst zu Wort. Eine sehr detaillierte Beschreibung der zur Verfügung stehenden Flugzeuge rundet das Handbuch ab. In Flying Corps haben Sie die Auswahl zwischen vier verschiedenen Kampagnen, oder Sie toben sich im sogenannten „Alarmstart"-Modus aus.

Folgende Kampagnen stehen zur Wahl:

1. Flying Circus
Sie übernehmen am 1. Mai 1917 das Kommando über die deutsche JaSta 11. Diese Staffel wurde bisher von Ihrem Bruder Manfred von Richthofen, bekannt auch als der Rote Baron, geführt. Manfred geht nach 52 Siegen erst mal in den verdienten Heimaturlaub. Sie haben die schwere Aufgabe, nicht nur seine 52 Siege bis Juni zu übertreffen, Sie müssen auch die Staffel erfolgreich führen. Das heißt, die Verluste so gering wie möglich zu halten, Ihre Mitstreiter zu motivieren und dadurch neue Piloten zu gewinnen. Fliegen dürfen Sie eine „Albatros DIII".

2. Hat in the Ring
Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle von Eddie Rickenbacker und versuchen, den Werdegang dieses Flieger-Asses nachzuvollziehen und sich das Kommando des 94. Hat in the Ring-Geschwaders zu erkämpfen. Sie beginnen als Grünschnabel und fliegen eine etwas zickige Nieuport 28.

3. Die Schlacht von Cambrai
Diese Kampagne verspricht intensiven Bodenkontakt. Sie sollen die Briten daran hindern, mit den Panzern Cambrai zu erreichen.

4. Die Frühjahrsoffensive
Diesmal müssen Sie sich als britischer Pilot bewähren. Es ist wieder Ihr Ziel, Geschwaderkommandant zu werden. Sie müssen die deutschen Truppen so weit schwächen, daß die britischen Verteidigungslinien nicht mehr durchbrochen werden. Als Flugzeuge stehen Ihnen die SE5a und die Sopwith Camel zur Verfügung.

Um Ihnen das Leben und Fliegen ein wenig leichter zu machen, haben wir für Sie einen „Schlachtplan" ausgearbeitet, nach dem die Erfüllung aller Ziele für Sie kein allzu großes Problem darstellen wird. In dieser Ausga-



Der Dreiedecker des Roten Barons ist sehr wendig, gibt aber leider auch ein gutes Ziel ab.



Zeppeline halten besonders viel aus, deshalb ist ein wohlgeplanter Anflug wichtig. Steuern Sie das Ziel leicht von oben mit geringem Tempo an, dann können Sie mehr Geschosse unterbringen.

be zeigen wir Ihnen, wie Sie als Lothar von Richthofen und als Eddie Rickenbackers den 1. Weltkrieg heil überstehen. In der nächsten Ausgabe kümmern wir uns dann um die restlichen zwei Kampagnen.

Allgemeine Tips

Beachten Sie, daß Sie Doppel- oder Dreifach-Decker fliegen. Jet-verwöhnte Piloten werden sich erst mal ziemlich umgewöhnen müssen. Die Maschinen haben weder Radar noch Bordfunk, Sie sind also bei der Zielfindung auf Ihre Augen angewiesen (allerdings gibt das Programm schon Hinweise, wo sich der nächste Gegner aufhält). Die Maschinen reagieren ziemlich kritisch auf schnelle Flugmanöver. Sie sollten für Ihre ersten Flugversuche so ziemlich alle Realistic-Einstellungen abschalten (vor allem das Trudeln). Alle Maschinen sind hecklastig und reagieren oft sehr träge. Allerdings eignen sich diese „Fliegenden Kisten" auch erstklassig für den Kunstflug. Nach einiger Übung sollten Rollen, Loopings, Immelmann-Wende und ähnliches für Sie ein Kinderspiel sein. Üben Sie diese Manöver, bevor Sie in eine Kampagne einsteigen, da Sie sie später benötigen werden. Achten Sie besonders auf Ihre Geschwindigkeit, steigt sie (bei der Nieuport oder Albatross) über ca. 250 km/h, so verabschieden sich bald die Tragflächen - und ohne Tragflächen fliegt es sich sehr schlecht. Unter 80 km/h werden Sie höchstwahrscheinlich bald abschmieren. Seien Sie also wachsam.

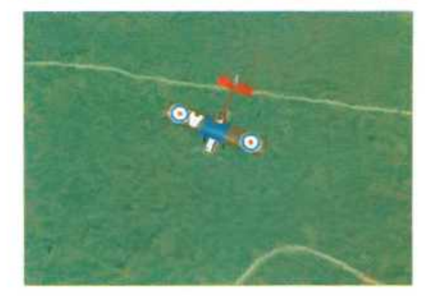
Attacke!

Der beste Angriff erfolgt immer von hinten! Achten Sie darauf, daß Sie feindliche Verbände nicht von vorne anfliegen. Das richtige Flieger-Ass verzichtet lieber auf einen Kampf, als sich in eine unvorteilhafte Position zu begeben. Die beiden größten Vorteile, die Sie anstreben sollten, sind eine höhere Anflugposition und das Überraschungsmoment. Versuchen Sie, so lange wie möglich unbemerkt zu bleiben, sonst haben Sie bei einem großen Verband bald mit schweren Verlusten zu rechnen. Wenn Sie sich schön von hinten an den Feind anschleichen, können Sie oftmals mit nur einer Maschine eine ganze Staffel mit sechs oder mehr Maschinen aufmischen. Gelingt Ihr Angriff nicht, so drehen Sie ab und versuchen, in eine günstigere Position zu gelangen, aber niemals frontal auf den Feind los. Sie riskieren, schnell abgeschossen zu werden. Nutzen Sie die Möglichkeiten Ihrer jeweiligen Maschine bis zum äußersten. Beachten Sie dazu unbedingt die Angaben in den Missionsbeschreibungen.

1. Flying Circus

Sie starten als Lothar von Richthofen, der etwas weniger bekannte Bruder des Roten Barons, da Manfred nach 52 Siegen in den verdienten Heimaturlaub gegangen ist, und übernehmen das Kommando über die legendäre JaSta 11. Sie haben es sich zum Ziel gesetzt, die 52 Siege Ihres Bruders übertroffen zu haben, wenn er im Juni wieder aus dem Urlaub zurückkommt. Es steht Ihnen ein harter Monat bevor, nicht nur weil Sie viele Siege erringen müssen, nein, Sie müssen auch die Moral der Staffel hochhalten und Ihre Piloten motivieren. Als Flugzeug haben Sie eine





Die Nieuport ist lahm wie eine Schnecke und träge wie ein Stück Holz.

CHEATS UND TRICKS

Die Programmierer von Rowan lassen auch Anfänger nicht im Regen stehen. Sie können so gut wie alles einstellen. Ob Sie nun unverwundbar sein möchten, unbegrenzte Munition zur Verfügung haben wollen oder ob die Gegner alles nur blutige Anfänger sind. Auch die Ausrichtung des Zeitraffers (Autopilot) läßt sich einstellen. Bevorzugen Sie eher die taktische Komponente oder möchten Sie pure Action? Bei der taktischen Einstellungen entläßt einen der Autopilot lange vor einem Kampf, so daß genügend Zeit für die Umformierung Ihrer Staffel bleibt. Bei der Action-Alternative landen Sie mitten im Kampfgetümmel. Bei den Einstellungen für realistisches Flugverhalten haben die Programmierer auch nicht gespart. Für Anfänger eignet sich folgende Einstellung: alle Realistic-Einstellungen deaktiviert und Trudeln minimiert. Fortgeschrittene und Profis sollten einmal folgende Einstellungen ausprobieren, die stundenlangen Spielspaß garantieren: alle Realistic-Funktionen eingeschaltet, bis auf Black-Out, White-Out und starkes Trudeln.

Auf einen Blick:
- Moral und Formation
- Die Steuerung
- Die wichtigsten Befehle

ALBATROS DIII zur Verfügung. Die Albatross fliegt relativ gutmütig und ist äußerst manövrierfähig, jedoch allergisch gegen hohe Geschwindigkeiten - sie verliert die Tragflächen. Außerdem hat sie eine hohe Feuerkraft durch zwei durch den Propeller feuernde synchronisierte Maschinengewehre. Durch Ihre drei Tragflächen bietet die Albatros leider ein exzellentes Ziel für gegnerische Attacken. Halten Sie sich deshalb bevorzugt im toten Winkel Ihrer Gegner auf und nutzen Sie die Manövrierfähigkeit, um mit einem Immelmann-Turn in Angriffsposition zu gelangen.

Bei den ersten Missionen ist alles noch relativ harmlos. Achten Sie aber darauf, daß Sie feindliche Flugzeuge nicht zu weit verfolgen. Die Devise heißt: Ziel erfassen und vernichten. Wenn Sie sich zu weit von Ihrer Route entfernen, kann es sein, daß der Rest Ihrer Staffel starke Verluste hinnehmen muß. Setzen Sie eifrig das PadLock ein. Damit können Sie den nächsten Feind lokalisieren. In der Nähe von Cambrai wird's dann etwas toller, denn dort verrichtet das „Anti-Richthofen-Geschwader" seinen Dienst. Haben Sie alle Flugzeuge eines feindlichen Geschwaders eliminiert, können Sie die Zeitraffer-Funktion einsetzen (TAB-Taste). Die langen Patrouillen werden dann weniger langweilig (falls Sie es mehr actionlastig haben wollen).

Moral und Formation

Achten Sie auch auf die Moral Ihrer Leute. Sie sollten einen guten Taktiker als Staffelführer wählen. Tauschen Sie Piloten mit schlechter Moral gegen welche mit guter oder ausgezeichneter Moral aus. Als Angriffsformation hat sich das versetzte V gut bewährt. Sie können aber auch die Diamant-Formation mal ausprobieren. Wird vom Hauptquartier gemeldet, daß sich viele Feindflugzeuge im Zielgebiet tummeln, dann sollten Sie, sofern möglich, alle drei Staffeln einsetzen. Je mehr eigene Flugzeuge Sie aufbieten können, um so besser. Bei kleineren Patrouillen fliegen Sie allein mit der Staffel A. Scheuen Sie sich nicht, auch mal einen Kampf abzublasen, wenn der Gegner zahlenmäßig weit überlegen ist. Die Moral steigt nur mit Siegen, aber dann auch nur, wenn keine eigenen Verluste zu beklagen sind. Als Kommandant können Sie sich den Einsatzort meistens aussuchen. Haben Sie Verluste erlitten, suchen Sie nach einem leichten Einsatz. Meiden Sie das Gebiet um Cambrai, wenn Sie mit dezimierter Stärke fliegen müssen, Sie



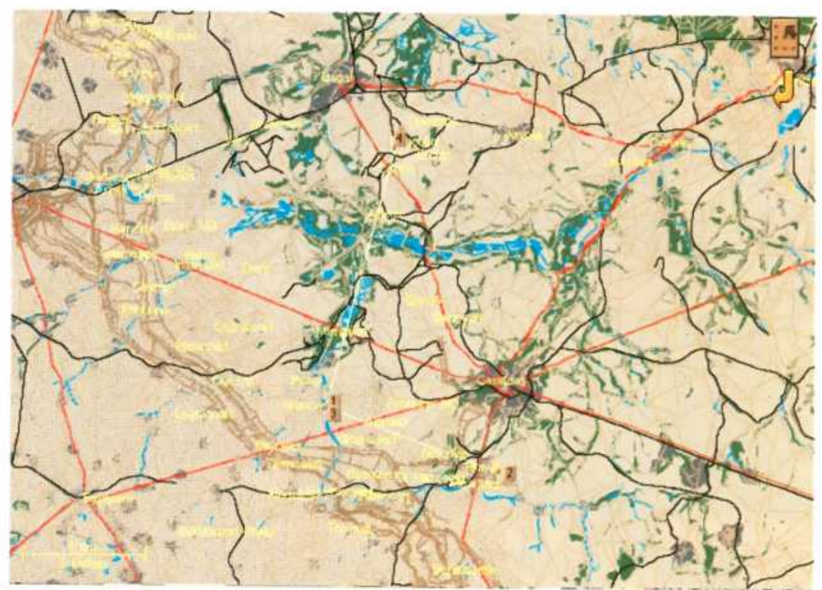
Der Flying Circus: ausgerechnet Ihren Bruder, den Roten Baron, sollen Sie ersetzen.



Hier müssen Sie sich erst hochdienen, bevor Sie sich Ihre eigene Staffel basteln können.

DIE STEUERUNG

Flying Corps läßt sich sowohl mit Tastatur als auch mit Joystick spielen. Ein Standard-Flightstick mit Schubkontrolle ist angeraten. Erweiterte Funktionen wie Ruderpedale oder Coolie-Hat werden auch unterstützt. Im Test haben sich sowohl preiswerte Standard-Sticks als auch die Sticks von Gravis, Logitech, Microsoft und Thrustmaster bewährt.


Anhand der taktischen Karte können Sie Ihre Einsätze genau verfolgen. Natürlich gilt auch hier: Speichern Sie so oft wie möglich!


Durch die Größe der Bodentexturen können Sie zu Beginn Ihr Höhenempfinden testen. Nutzen Sie dazu die Außenansichten.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Alle relevanten Kommandos auf einen Blick:

Taste	Befehl
TAB	Zeitraffer
U	150 m an Höhe zulegen
r	Geschwader soll abdrehen und sich neu formieren
h	Geschwader soll zum Fliegerhorst zurückkehren
Strg-F1	Padlock auf den nächsten Feind
Strg-F2	Padlock auf nächsten Freund
Strg-F3	Padlock auf nächstes Bodenziel
Strg-F4	Padlock auf nächsten Wendepunkt
F1	Padlock auf zweitnächsten Feind
F2	Padlock auf zweitnächsten Freund
F3	Padlock auf zweitnächstes Bodenziel
F4	Padlock auf zweitnächsten Wendepunkt
F5	Padlock auf Objekt der Meldung
ESC	Padlock aus
F6	Außensicht
F7	Innensicht
F8	Sicht ohne Cockpit
F9	Vorbeiflug
F10	Satellitensicht Umschalttaste
F11	Aufprall Umschalttaste



Auf einen Blick:
- Hat in the Ring
- Flieger - Hardware

wissen schon, dort lauert die „Anti-Richthofen-Einheit". Ihre Chancen, als Kommandant abgelöst zu werden, würden damit schnell steigen. Müssen Sie gegen 8 bis 12 feindliche Flugzeuge antreten, so empfiehlt sich folgendes Vorgehen: Von hinten anpirschen, so nah wie möglich. Mit einem gezielten Schlag möglichst viele feindliche Flugzeuge beim ersten Angriff ausschalten. Schnell abdrehen und Geschwader neu gruppieren. Gegen einzelne Feindflieger dann gemeinsam vorgehen. Da es Ihre Hauptaufgabe ist, die Siege von Manfred von Richthofen zu übertreffen, sollten Sie alle Gelegenheiten für einen Abschuß nutzen. Vernachlässigen Sie aber niemals den Rest Ihres Geschwaders. Sie werden sonst vom Oberkommando in den Ruhestand versetzt! Fairerweise haben Sie aber genügend Zeit, alle Ziele zu erreichen.

2. Hat in the Ring

Diese Missionen sind leichter als die der Richthofen-Staffel. Sie beginnen als Anfänger und sollen sich durch Siege qualifizieren, Kommandant der Staffel zu werden. Sie fliegen eine etwas zickige Nieuport 28. Dieses Flugzeug ist gegen die Focker-Triplane um einiges im Nachteil. Vor allem, da die Nieuport nicht schnell genug ist und die Wendigkeit der Maschine auch zu wünschen übrigläßt. Auch die Feuerkraft ist nicht besonders hoch, da nur ein Maschinengewehr zur Verfügung steht. Da Sie am Anfang keine Befehlsgewalt haben, müssen Sie die Aufträge annehmen, die man Ihnen gibt. Nach kurzer Zeit können Sie sich aber auch den Einsatzort auswählen. Im Gegensatz zu den Richthofen-Missionen haben Sie es öfter mit Bodenzielen zu tun. Bei diesen Einsätzen ist es besonders wichtig, daß Sie immer Ihre Höhe im Auge behalten. Fliegen Sie erdnahe Ziele immer aus dem Lichtschatten an. Tauchen Sie rechtzeitig bis ca. 100 Meter über dem Boden ab, fliegen Sie zunächst mit Maximalgeschwindigkeit, um zum Angriffszeitpunkt kurz zu verlangsamen. Danach gilt es, wiederum mit Höchstgeschwindigkeit das Weite zu suchen und die Prozedur ggfs. zu wiederholen. Überschätzen Sie aber keinesfalls die Manövrierfähigkeit Ihrer Maschine. Hat man Ihnen erst mal das Kommando über Ihr Geschwader übergeben, haben Sie, wie auch in der ersten Kampagne, die Aufgabe, das Geschwader effizient zu führen. Achten Sie auf die Moral der Piloten. Es gelten die gleichen Hinweise wie bei der Richthofen-Kampagne. Durch geschickte Planung und Beachtung der Hinweise dürfte es ein leichtes sein, die Ehrenmedaille des Amerikanischen Kongresses zu erringen.

In der nächsten Ausgabe behandeln wir die Frühjahrsoffensive sowie die Schlacht um Cambrai und gehen noch einmal auf alle verfügbaren Flugzeugtypen ein.

Uwe Schmidt

FLIEGER-HARDWARE

*Flying Corps verlangt nach Hardware-Power. Für die DOS-Version genügt zwar ein P100 mit Standard-Grafikkarte. In den Genuß der schönen Auflösungen von 800*600 kommen Sie so aber nicht. Die Test-Konfiguration war: Pentium 166, 32 MB RAM, Grafikkarte Hercules Dynamite 128. Mit dieser Ausrüstung konnten auch bei 800*600 noch gute Frameraten erzielt werden (14-18 Frames). Bei deutlich unter 10 Frames wird Flying Corps unspielbar, da die Maschinen zu lange brauchen, bis sie auf die Kommandos reagieren. Ihre Grafikkarte sollte VESA 2.0-kompatibel sein. Ein UNIVBE 5.3 für DOS ist auf der CD vorhanden und sollte bei allen Grafikkarten, die kein VESA 2.0-BIOS haben, installiert werden. Sollten unter Win95 Probleme mit DirectX 2-Treibern auftreten, so ist auf der CD auch eine Version von DirectX 3 vorhanden, die bei Bedarf installiert werden kann. Die Geschwindigkeit der DOS-Version ist auf jeden Fall immer besser.*



Am Anfang der Kampagne fliegen Sie fast ausschließlich über unbewohnte Gebiete. Nur in Flugplatz-Nähe wird es brenzliger.



Oben: Völlig falsch! Fliegen Sie niemals frontal und immer von oben an, beachten Sie Ihr Tempo und die maximale Höhenlinie. Links: Geschafft! Sehen Sie erst einmal den heimischen Flughafen, geht's sofort zum Speichern.



Die Zeit der Mythen und Legenden wird real.
Besiegt mit Yarin dem Drachenreiter furchtbarste Mächte.

Parallaxscrolling auf 6(!) Ebenen

SVGA Grafiken
in unglaublicher Qualität

faszinierender Detailreichtum

fantastische Musik

Jeder Level bietet neue Hintergründe.



unzählige immer neue Gegner



und unglaubliche Spezialeffekte..!!!

DACTYLUS wird die Fans von Konsolenspielen fesseln!



Exklusiv im Vertrieb von LEISURESOFT GmbH
Robert Bosch Str.1, 59199 Bönen
Telefon: 02383 / 69-0, Fax: 02383 / 913199





• Was ist neu?

MASTER O

Wieder einmal stehen zahlreiche Zivilisationen kurz vor der Entwicklung der professionellen Weltraumfahrt und beteiligen sich am lukrativen Wettlauf um die Ressourcen des Universums. Im ersten Teil unserer Tips zu Master of Orion 2 informieren wir Sie über alle wichtigen Spielelemente und legen mit Ihnen zusammen den Grundstein für ein blühendes Imperium.

Was ist neu?
Für diejenigen, die bereits den ersten Teil dieses Spiels kennen, folgt eine kurze Übersicht über die wichtigsten Neuerungen:

■ **Forschung:** Sie können Ihre Anstrengungen bezogen auf die Erforschung neuer Technologien nicht mehr auf mehrere Gebiete verteilen, sondern müssen sich für eines entscheiden. Darin stehen bis zu vier Errungenschaften, von denen Sie eine wählen. Ausnahme hiervon bilden die „billigen" Forschungen zu Beginn, die lediglich 50 bzw. 80 Einheiten (RP) kosten: Diese erhalten Sie nach Abschluß der Arbeit komplett. Für den weiteren Verlauf bedeutet dies, daß Sie nicht über alle Möglichkeiten aus eigener Kraft verfügen können, sondern sich den Rest auf andere Weise beschaffen müssen (Spionage, Eroberung, Tausch, Forderung). Aber auch hier gibt es eine Ausnahme: Rassen mit der Fähigkeit „creative" (z. B. Psilons) können alles erforschen.

■ **Flottengröße:** Eine wahrhaft angenehme Verbesserung ist die Tatsache, daß der Feind nun nicht mehr Flotten mit mehreren Geschwadern à 32.000 bauen kann. Jedes einzelne Schiff wird nun am Bildschirm dargestellt. Aber freuen Sie sich nicht zu früh: der Computer cheatet nach wie vor. Spätestens dann, wenn plötzlich in der Mitte des Spiels 70 psilonische Doom-Stars vor Ihrer Heimatwelt auftauchen, wissen Sie, was ich meine.

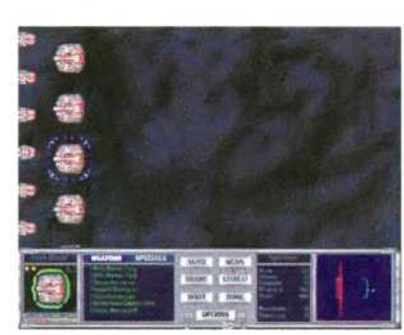
OF ORION 2

■ **Antares:** Sofern Sie im Spiele-Setup Überfälle der Antarianer nicht abgeschaltet haben, werden Sie von diesen zufallsbedingt heimgesucht. Hierdurch eröffnen sich jedoch viele Möglichkeiten, auf die später noch eingegangen wird.

■ **Planetenverteidigung:** Sie haben wieder die Möglichkeit, Raketenabschußbasen zu entwickeln, können davon jedoch nur noch eine pro Planet installieren. Der hauptsächliche Schutz wird von einem Kampfasteroiden (Starbase) gewährleistet, der im Orbit des Planeten kreist. Dieser kann zweimal upgegradet werden und ist in seiner finalen Form (star fortress) eine harte Nuß für jeden Angreifer. Weiterhin sind noch einige neue defensive Systeme sowie der mächtige, planetare „stellar converter" möglich.

■ **Weltraumkampf:** Sie können nun feindliche Schiffe auch erobern, was beträchtliche Vorteile mit sich bringt: Ihre eigene Flotte wird natürlich stärker, oder Sie verschrotten Ihre Beute und erhalten so Kenntnis über noch nicht selbst erforschte Ausrüstungen. Natürlich ist es aber auch so, daß Ihre Schiffe ebenfalls gekapert werden können! Große Kampfschiffe können als Träger für kleine, in großer Zahl sehr effektive Kampfflieger Verwendung finden.

■ **Reisen im Weltall:** Neben Ihren Kolonien können Sie nun auch sogenannte „outposts" bauen. Das sind kosmische Tankstellen, die die Reichweite Ihrer Schiffe erheblich vergrößern können, sofern Sie diese klug plazieren. Außerdem sorgen „Wurmlöcher" zwischen einzelnen Systemen für hyperschnelles Fortkommen (eine Runde, egal, wie weit).



Die Angriffe der Antarans wehrt man mit der ganzen Flotte ab.

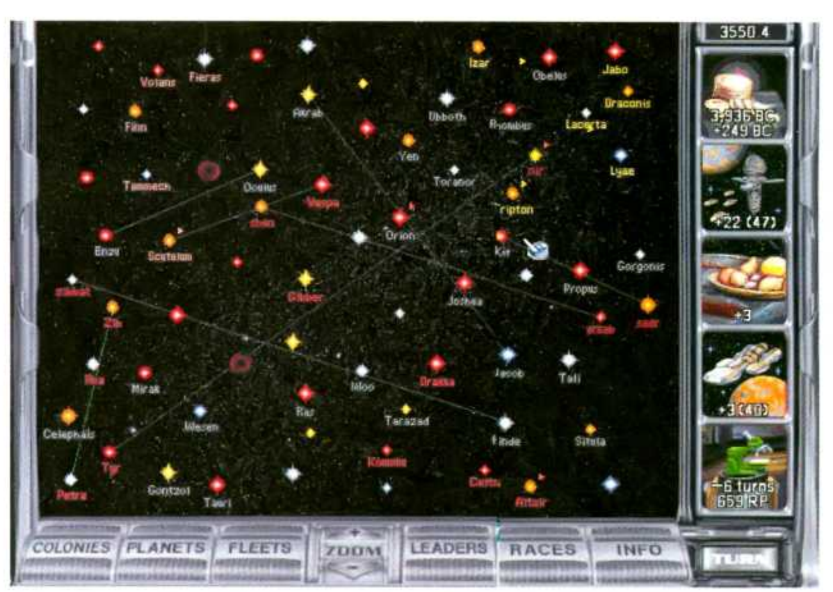


Technologien lassen sich bei gekaperten Schiffen ausschlachten.

■ **Spionage und Spionage-Abwehr:** Auch hier eine deutliche Verbesserung: Sie können nun Spione/Abwehragenten „bauen" und zahlen somit nur einmal. Im Urspiel wurde dies durch unverhältnismäßig hohe, fortlaufende Aufwendungen simuliert. Es besteht auch wieder die Chance, daß eine andere Rasse für einen Spionage-Erfolg verantwortlich gemacht wird („frame"), oder aber auch Sie, weil die anderen cleverer waren.

■ **Führer (Leaders):** Im Verlauf des Spieles melden sich nun sogenannte „Leaders". Das sind Spezialisten, von denen Sie jeweils vier für Ihr Planetenmanagement und Ihre Raumflotte engagieren können. Sie nehmen beträchtlichen Einfluß auf das Gedeihen Ihres Imperiums bzw. auf die Kampfkraft Ihrer Flotte.

■ **Schiffsdesign:** Veraltete Schiffe müssen nun nicht mehr verschrottet werden, um Platz für neue zu schaffen. Sie können nach Belieben überholte



Ein sehr großes Universum aus der Sicht der Elerians, die über die Fähigkeit „omniscience" (Allwissenheit) verfügen. Von Beginn an sehen sie alle Planetensysteme und deren Besitzer bzw. bewachende Monster. Diese Rasse braucht aus diesem Grunde niemals Scouts.



Dieser Bildschirm erscheint, wenn Sie Ihre Rasse selbst definieren wollen oder wenn Sie „evolutionary mutation" erforscht haben.

Ausrüstungen durch neue ersetzen. Neue Schilde, Antriebe und Panzerungen werden automatisch nachgerüstet.

■ **Versorgung, Transport:** Auf vielen Planeten („barren", „toxic", „radiated") kann zunächst keine Landwirtschaft betrieben werden. Die Nahrung wird mit Frachtern dorthin gebracht, die nicht mehr automatisch zur Verfügung stehen, sondern von Ihnen gebaut werden müssen. Diese Frachter befördern auch Siedler zu neuen Planeten. Invasionsflotten sind ebenfalls nicht mehr gratis; spezielle Truppentransporter müssen gebaut werden und reisen vorzugsweise mit der Kampfflotte.

■ **Planeteneroberung:** Neben den bekannten Optionen „Erobern" und „Bombardieren" können nun ganze Planeten zerstört werden, sofern eines Ihrer Schiffe mit einem „stellar converter" ausgerüstet ist. Telepathisch begabte Rassen können feindliche Planeten völlig unblutig erobern.

Auf einen Blick:
- Erste Schritte
- Kolonie Nr. 1
- Diplomatie
- Spionage

Neben diesen Neuerungen gibt es zahlreiche neue Gebäude und Technologien sowie deutlich mehr Optionen im Bereich der Diplomatie. Einige aus dem Vorgänger-Spiel bekannte Waffensysteme (z. B. black hole generator, death ray) tauchen ebenfalls wieder auf, wirken sich jedoch anders aus. Im nachfolgenden Lösungsweg wird auf alle wichtigen Möglichkeiten, Taktiken und Strategien eingegangen. Die folgenden Tips wurden mit der Spieleinstellung „prewarp, galaxy size huge, galaxy age average, 8 races, random events on, tactical combat on, Antaran attacks on und difficulty hard" erarbeitet. Das Handbuch schildert die wesentlichen Vor- und Nachteile einer Rasse. Am einfachsten ist das Spiel wohl als Psilon (creative) zu gewinnen, schwer wird es sicherlich als Klackon (uncreative), Menschen (Humans) dürften als durchschnittlich einzustufen sein.

Erste Schritte

Sie beginnen auf Ihrem Heimatplaneten und haben noch keine Bau-Optionen, da Sie neue Gebäude erst erforschen müssen. Stellen Sie im Baubildschirm „housing" ein, damit während der nächsten Züge die Bevölkerung etwas schneller zunimmt. Alle Forschungsgebiete kosten lediglich 50 RP und ermöglichen Ihnen die Erforschung aller jeweils aufgelisteten Themen. Um ein Schiff bauen zu können, benötigen Sie einen Antrieb („power"), Treibstofftanks („chemistry"), einen Computer („computers") sowie das zweite Gebiet aus dem Bereich „power", die „cold fusion". So, nun verfügen Sie über alles, um Outpost- und Kolonieschiffe bauen zu können. Auch die wichtigen Frachter werden nun möglich. Investieren Sie nun nochmals in den Bereich chemistry, um bessere Tanks („deuterium fuel cells") zu erhalten, damit die Reichweite Ihrer Schiffe etwas vergrößert wird. Nun bauen Sie einen kleinen Scout, mit dem Sie die benachbarten Systeme erkunden. Sofern in Ihrem Heimatsystem weitere lohnende Planeten vorhanden sind, sollten zunächst diese besiedelt werden, was recht billig mit der „colony base" zu machen ist. Erforschen Sie in den folgenden Runden nun alle Gebiete, solange Sie nur 50 bzw. 80 RP aufwenden müssen. Anschließend konzentrieren Sie sich auf die Themenkreise „biology", „construction" sowie



Eine genaue Info über die Gegner läßt sich abrufen.



Die Schilde des Gegners sind bereits durchschlagen.

„chemistry" und entscheiden sich jeweils für die Projekte, die Ihre **Nahrungsproduktion** fördern, die **Umwelt** rein halten und Ihre **Produktionen** beschleunigen (z. B. pollution processor, automated factory, soil enrichment). Bei den weiteren Forschungen sollten Sie immer in die jeweils günstigen Gebiete investieren, so daß Sie nicht mehr als 10 oder 12 Runden auf das Ergebnis warten müssen. Auf diese Weise kommen Sie relativ schnell voran und verfügen bald über ein breites Sortiment an Gebäuden, Ausrüstungen und Waffen, mit dem Sie erfolgreich andere Technologien eintauschen können. Damit das Einkommen stimmt, muß auch eine Steuer erhoben werden, wobei 30% durchaus reichen und während des Tests zu keinem Aufruhr führten.

Kolonie Nr. 1

Sobald Sie mit Ihrem Scout ein benachbartes System entdeckt haben, bei dem sich eine Besiedlung rentiert, bauen Sie Ihr erstes Kolonie-Schiff. Das wird, gerade zu Beginn, sehr lange dauern, aber es hilft nichts, ohne frühzeitige Expansion würden Sie bald verlieren. Durch die billigeren „outpost-ships" errichten Sie auf weiteren nahegelegenen Systemen Treibstoffdepots, die die Reichweite Ihrer Schiffe vergrößern. Gleichzeitig werden die Außenposten aber auch Ihrem Imperium zugerechnet und deshalb von Rassen, mit denen Sie in Frieden leben, nicht angetastet. Kolonisieren Sie auf diese Weise die erreichbaren Systeme nach und nach. Vier oder fünf Außenposten reichen durchaus, um einigermaßen Geld und Forschungspunkte zu erhalten. Investieren Sie zunächst nicht viel Ihrer Ressourcen in Schiffsbau oder Waffentechnologien, sondern eher in die Gebiete, die das Wachstum Ihrer Bevölkerung, eine beschleunigte Forschung und schnellere Produktionen ermöglichen. Natürlich sollten Sie immer gleich neue Gebäude errichten, da ein jedes deutliche Steigerungen in einem der eben genannten Gebiete erzeugt oder gut für die Verteidigung Ihrer Planeten ist.

Diplomatie

Recht schnell werden Sie in Kontakt mit anderen Rassen kommen. Nutzen Sie diese Chance, indem Sie versuchen, immer einen „non-aggression-pact" und ein Handelsabkommen („trade-treaty") abzuschließen. Nach anfänglichen Defiziten wird das Ihr Einkommen von Zug zu Zug stärker erhöhen. Ob Sie sich auf einen Forschungspakt („research-treaty") einlassen sollen, ist Geschmacksache. Ihre Forschungen werden zwar im Laufe der Zeit etwas beschleunigt, die Ihres eventuellen späteren Feindes jedoch auch. Sobald Sie andere Rassen treffen, sollten Sie immer mal wieder mit der Funktion „report" checken, was die anderen schon alles entwickelt haben, um zu sehen, ob sich ein Technologie-Tausch rentiert. Weiterhin erfahren Sie hier, wer mit wem gerade Krieg führt und, vor allem, ob die betreffende Macht aktive Spione bei Ihnen eingeschleust hat (dazu



Wenn es schon eine „pleasure" für den fremden Botschafter ist, mit Ihnen zu reden, haben Sie für die kommenden Verhandlungen gute Karten.



Die Auswahl der Rasse nimmt enormen Einfluß auf Ihr Spiel, da jede über besondere Vor- und Nachteile verfügt und Sie somit eine jeweils andere Strategie verfolgen müssen.



Mit dieser sehr praktischen Übersicht können Sie unter anderem genau ausklügeln, wie viele Ihrer Kräfte wo und wie eingesetzt werden, so daß immer optimal gearbeitet wird.

später mehr). Wenn Sie feststellen, daß sich eine Rasse mit mehreren anderen oder mit einem starken Gegner im Krieg befindet, versuchen Sie doch folgendes: Suchen Sie um eine Audienz nach und wählen die Option „demand" und dann „system". Fordern Sie einfach die Herausgabe eines gesamten Planetensystems. Oftmals klappt das, insbesondere dann, wenn Sie bereits über eine ansehnliche Flotte verfügen. Der fremde Diplomat will nun nicht auch noch Sie als Gegner und erfüllt Ihre Forderung. Der Schuß kann aber auch nach hinten losgehen: Sie verärgern mit Ihrer Unverschämtheit den anderen so, daß er zumindest alle Verträge mit Ihnen storniert oder gar gleich den Krieg erklärt. Speichern Sie also vor einer „demand" ab. Das funktioniert auch dann, wenn Ihre Flotte der des Gesprächspartners total überlegen ist, so daß er weiß, daß es keine Möglichkeit gibt, Sie zu besiegen. Im übrigen sollten Sie sich über längere Zeit friedlich und kooperativ benehmen, da ein zu früher Krieg zu nichts führt. Nutzen Sie diese Friedenszeit zur Befestigung Ihrer Planeten mit star- oder battle-stations, missile-bases und armour-barracks. Selbst die Antarianer überlegen es sich zweimal, ob sie einen gut verteidigten Planeten angreifen.



Eine weitgehend ausgebaute Heimatwelt, die sich auf Produktion spezialisiert hat.

Spionage

Wie bereits erwähnt, können Sie nun einzelne Spione trainieren. In anderen Welten eingesetzt, können diese wieder spionieren und sabotieren oder aber einfach untertauchen, bis sie gebraucht werden. Lassen Sie sie jedoch in Ihrem Imperium, werden sie hier als Abwehragenten tätig. Wenn Sie sich für aktive Spionage entscheiden, laufen Sie immer Gefahr, nach einem (oftmals zweifelhaften) Erfolg Krieg führen zu müssen, da Spionage **immer** bemerkt wird. Nur sehr selten gelingt es (zufallsbedingt), eine andere Macht für das Vergehen verantwortlich zu machen. Es ist ganz klar eine Frage der Rasse: Als Darlok wird Ihnen nichts anderes übrigbleiben, als andauernd bei den anderen zu spionieren, als Psilon müssen Sie sich sehr schnell und stark um die Abwehr kümmern. Erwischen Sie, entweder durch die Mitteilung, daß soeben eines Ihrer Geheimnisse gestohlen wurde oder durch Blick auf den „report"-Bildschirm, eine andere

Auf einen Blick:

- Führer
- Logistik, Truppentransport

Rasse beim Spionieren, können Sie diese nun ebenfalls durch „demand“ auffordern, das sofort zu unterlassen („stop spying!“). Wenn Sie Glück haben (und/oder stark genug sind), zieht der Gegner seine Spitzel zurück und gibt für einige Runden Ruhe. Es kann aber auch passieren, daß Ihre Forderung nicht nur abgewiesen, sondern obendrein noch mit offener Aggression bestraft wird. Also gilt auch hier: Ein Versuch kann nichts schaden, abspeichern sollten Sie vorher jedoch in jedem Fall! Gehen Sie nicht davon aus, daß nur Feinde spionieren; leider haben auch die Rassen, die mit Ihnen durch einen Pakt oder gar in einer Allianz verbunden sind, diese unangenehme Eigenart. Besonders in Kriegszeiten rentieren sich Sabotage-Akte, da es immer wieder gelingt, ganze Battle-Stations zu vernichten, was den Kampf um den betroffenen Planeten natürlich enorm vereinfacht. Kurz gesagt, mag die aktive Spionage durchaus sinnvoll sein, wenn man im Multiplayer-Modus menschliche Gegner hat, die nicht cheaten können und deshalb nicht bereits nach wenigen Runden über große Angriffsflotten verfügen. Demzufolge kann sich ein eben ausspionierter Feind zwar ein wenig ärgern, jedoch nicht gleich über Sie herfallen. Gegen den PC ist es fast witzlos: Sie machen sich zumindest sehr unbeliebt oder sehen sich plötzlich mit 30 Schlachtschiffen konfrontiert, angesichts derer Ihr einziger Scout in außerordentlich beklemmende Argumentationsnot verfällt.

Führer

Ziemlich schnell stellen sich die ersten sogenannten „leader“ bei Ihnen vor. Die Anstellung ist oft umsonst, kann aber auch ein kleines Vermögen kosten. Wenn Sie momentan nicht über ausreichende Mittel verfügen, bleibt der Bewerber noch einige Runden in Ihrem System („leaders“-Bildschirm) und kann später angeheuert werden. Es gibt zwei verschiedene Typen: Die einen kümmern sich um das Management jeweils eines Planetensystems, die anderen sind Kämpfer, denen Sie ein Raumschiff zuweisen. Meist wirkt sich der Einfluß der letzteren auf die gesamte Flotte, der das Schiff angehört, aus (z. B. erhöht ein Navigator die Geschwindigkeit aller Schiffe der Flotte auf die des schnellsten). Im Verlauf ihres Einsatzes gewinnen alle Führer an Erfahrung und verbessern ihre Fähigkeiten. Anfangs werden sich hauptsächlich Einzeltalente melden, die z. B. nur die Produktion eines Planeten fördern. Allerdings steigt ein solcher Führer schneller zu höheren Levels auf. Es ist schon sehr bemerkbar, wenn ein Produktionsführer schließlich die Arbeitsleistung eines Industrieplaneten um 40% steigert. Multitalente besitzen mehrere Talente und wirken sich daher auf verschiedene Bereiche aus, allerdings eben nicht so spürbar wie die zuerst dargestellten. Dumm ist nur, daß sich keiner mehr bewirbt, wenn Sie von seiner Kategorie bereits vier unter Vertrag haben. Trennen Sie sich also z. B. von einem Führer, der die Umweltverschmutzung verringert („environmentalist“), sobald Sie dieses Problem durch entsprechende Technologien selbst im Griff haben („core waste dump“ = keine Industrieabfälle mehr).

Führer in einer Flotte erhöhen meist die Angriffs- und Verteidigungsboni dergestalt, daß Sie zuerst schießen dürfen. Das ist immer ein wesentlicher Vorteil, insbesondere wenn es gegen starke Gegner wie etwa den Guardian oder die Antarianer geht. Mehrere Führer in einer Flotte wirken sich natürlich stärker aus. Mit etwas Glück finden Sie auf neu entdeckten Planeten solche Führer vor, die sich Ihnen kostenlos anschließen, sofern Sie noch Platz haben.

Logistik, Truppentransport

Die Frachter sind neu im Spiel. In der Urversion bekam man diese Schiffe automatisch gestellt. Nun müssen Sie die Flotte selbst bauen. Ein Geschwader besteht aus 5 Schiffen und kann entweder 5 Einheiten Nahrung oder 1 Einheit Personen transportieren. Zum Glück sind diese Schiffe sehr billig und schnell herzustellen. Bevor Sie eine Kolonie auf einem Planeten gründen, der momentan selbst keine Nahrung erzeugt („barren“,





Relativ früh steht der Gyro-Destabilizer zur Verfügung, der sich als wirkungsvolle Waffe erwies.



Überlegen Sie sich gut, ob Sie sich auf Allianzen einlassen. Meist verfolgt der Computer das Ziel, Sie alsbald in einen Krieg mit anderen Rassen zu verwickeln.

KÄMPFEN MIT KÖPFCHEN

PERFECT WEAPON

Hier müssen Sie kämpfen und denken! Eins muß Ihnen klar sein: Wenn Ihnen fünf Gegner gleichzeitig im Nacken sitzen, müssen Sie so schnell handeln, wie Ihre Gedanken fliegen - nur dann können Sie überleben! Es liegen fünf Welten vor Ihnen mit 1500 Schauplätzen, wo außerirdische Krieger nur darauf warten, Sie ins Jenseits zu befördern. Doch auch für den Besten ist der Weg nach Hause weit.



PERFECT WEAPON
ES IST DER KOPF DER ZÄHLT







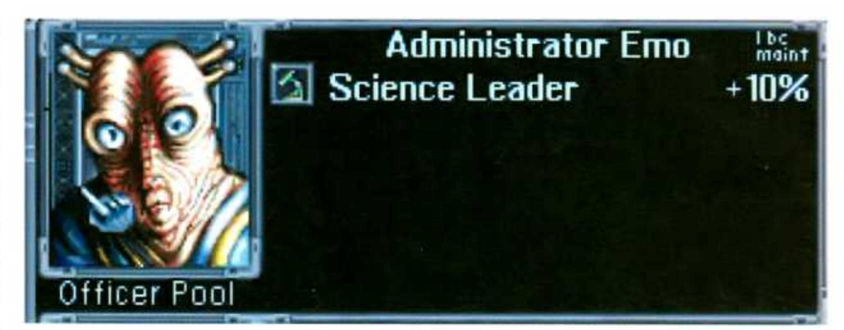


Auf einen Blick:
- Monster, Guardian, Antarianer
- So geht's weiter

„radiated", „toxic"), sollten Sie darauf achten, daß mindestens 5, besser 10 Frachter frei sind, um die Versorgung einstweilen zu gewährleisten. Später können Sie dann Planetensysteme spezialisieren: Das eine forscht, das andere baut Schiffe, das dritte produziert Nahrung. Voraussetzung ist eine große Frachterflotte, die die Nahrung zu den zahlreichen Planeten bringt. Auch die Invasionstruppen benötigen nun eigens zu erbauende Transporter, die sinnvollerweise mit Ihrer Kampfflotte unterwegs sind. Sie transportieren je eine Einheit Marines, die nach erfolgter Bekämpfung der Raumverteidigung den Bodenkampf durchführen. Diese Neuerung hat den großen Vorteil, daß Sie nun nicht mehr einen Ihrer Planeten halb entvölkern müssen, um ein feindliches System zu erobern, wie dies im ersten Teil noch der Fall war.

Monster, Guardian und Antarianer

Außer dem Guardian, der bekanntlich Orion bewacht, gibt es noch einige, insbesondere zu Beginn des Spieles recht lästige Monster. Die Amöbe greift Planeten an, der Aal belagert sie. Drachen und die beiden anderen bewachen reiche Planetensysteme, und Antarianer (die ebenfalls als Monster gelten) fallen aus heiterem Himmel über Sie her.



Der erste Führer meldet sich bei Ihnen! Ihre Forschungsarbeiten werden in dem System, wo dieser Herr tätig sein wird, etwas beschleunigt.

Die Amöbe ist der schwächste Gegner aus dieser Reihe und dürfte Sie bald nicht mehr in Bedrängnis bringen. Lästiger ist schon der Aal: Er belagert ein System, worauf dessen Produktion drastisch sinkt. Es kann nichts mehr liefern und nicht beliefert werden. Außerdem bekommt dieses Monster alle paar Runden ein Junges, das sich flugs ein anderes System sucht. Beseitigen Sie diese Belästigung schnellstens. Gegen Raketen ist der Bursche zum Glück sehr empfindlich. Anders schon der Drache, der sich als harter Gegner darstellt. Gegen ihn müssen Sie schon schwereres Gerät auffahren. Am besten gut gepanzerte, große Schiffe mit den besten, verfügbaren Raketen, gegen die er ebenfalls sehr anfällig ist.



Die Amöbe: eines der Raummonster, mit denen Sie es zufallsbedingt zu tun bekommen.

So geht's weiter!

In der zweiten Folge liefern wir Ihnen die komplette Liste der erforschbaren Technologien sowie Empfehlungen, welche Forschungen bevorzugt betrieben werden sollten, sofern Sie nicht als „creative"-Rasse spielen.

Außerdem liefern wir die Antworten auf die Fragen
- ➡ Wie schlägt man den Guardian?
- ➡ Wie wird man mit den Antarianern fertig?
- ➡ Welche Taktiken sind beim Kampf im Weltraum und am Boden anzuwenden?
- ➡ Wie sieht, gemessen am jeweiligen Fortschritt, das jeweils beste Schlachtschiff aus?
- ➡ Wie wird das Spiel durch die Wahl der Rasse beeinflußt?

Bis dahin viel Spaß mit Ihren ersten Kolonien.

Uwe Symanek



Wenn diese Herren Ihre Flotten kommandieren, kann schon fast nichts mehr anbrennen.

Wie schon im ersten Teil, werden alle paar Jahre intergalaktische Wahlen abgehalten. So läßt sich das Spiel auf zwei Arten gewinnen.



Gearheads

Wenn Sie in einem Level dieses Spiels festhängen, können Sie mit den folgenden Codes ohne Probleme weiterkommen.

Level 01 0000
Level 02 3518
Level 03 6382
Level 04 8427
Level 05 2385
Level 06 5924
Level 07 1267
Level 08 7208
Level 09 6532
Level 10 5012
Level 11 6511
Level 12 8562

Thorsten Kutsch

Dragonheart

Wenn Sie im Hauptmenü **UNTEN-LINKS-UNTEN-RECHTS-UNTEN-OBEN** drücken, können alle Levels angewählt werden.

Christoph Kreis

M.A.X.

MAXAMMO ......Volle Munition
MAXSURVEY ....Zeigt alle Ressourcen
MAXSPY ......Zeigt alle Feinde
MAXSUPER ....Gewählte Einheit erhält Level 30
MAXSTORAGE ....Füllt die Vorräte komplett auf

Tobias Eber

Super Stardust

Die folgenden Codes sollte man im Titelbildschirm eingeben.

NOBRAKES - Maximale Motorenstärke
HARDGAME - Spiel wird schwieriger
DNUMUAHCS - 10x mehr Energie, dafür nur ein Leben
DIEALIENDIE - Maximale Stärke aller Waffen
JJRULES - 35 Leben, alle Waffen volle Stärke
WARHEAD - Raketen explodieren wenn sie treffen
ELITEMASTER - Waffen sind 10x stärker
PETSKUMODE - Man kann rückwärts fliegen

Hellbender

Auch bei diesem Spiel lassen sich verschiedene Cheats während des Spielens aktivieren.

STEROID - Unverwundbar
IMPUMPD - Alle Waffen
URDEADx - Gibt einem die Waffe, deren Zahl in x angegeben ist.
TOTLPWR - Energie auf 100%
MAMEUP - Schild auf 100%
AUTEMx - Auf einen beliebigen Planeten (x= 1-8) wechseln
IMSTUCK - Beendet die aktuelle Mission erfolgreich

Florian Sturm

Gene Wars

Geben Sie während des laufenden Spiels folgendes ein:

SALMONAXE .....Aktiviert Cheat-Tasten
W ....Sofort gewinnen
B ....Sofortige Bau- oder Upgrade-Fertigstellung
S ....Erhöht Technologie
SHIFT-Z ....Zeigt die ganze Karte
F10 ....Mehr Geld

Waldemar Karmann

C&C 2 Alarmstufe Rot

Haben Sie sich nicht auch schon geärgert, daß man zur Verteidigung von Werften nur Zerstörer einsetzen kann? Vor allem für den Computer stellen die Werften ja ein sehr beliebtes Ziel dar, das er gerne mit einer ganzen Staffel von MIGs angreift. Mit diesem Trick kann man jetzt auch RAK-Zeros ins Wasser stellen, um so billig seine Werft zu verteidigen. Dafür stellt man ein Transportschiff an die Küste und läßt einen RAK-Zero einsteigen. Wenn dieser gerade über den Laufsteg in das Boot einsteigen möchte, läßt man dieses davonfahren, und das Männchen steht im Wasser und kann „schwimmen". Das kann man so oft wiederholen, bis man genügend Männchen im Wasser hat.

Nicola Fischer

C&C 2 Alarmstufe Rot

Für diesen Trick öffnet man die Datei Redalert.mix und sucht nach dem Eintrag **„general"**. Nun befindet man sich am Anfang einer Liste von vielen Einstellungen. Diese kopiert man in eine neue Datei, die man unter dem Namen **„rules.ini"** abspeichert. Jetzt kann man in dieser Datei die verschiedensten Einstellungen verändern und somit z. B. die Eigenschaften von Einheiten und Objekten ändern.

Roland Baumgartner

Der Planer 2

Wenn Sie in dieser Wirtschaftssimulation über zu wenig Geld verfügen, laden Sie ein Savegame in einen Hex-Editor und ändern an der Stelle **0138** den dort stehenden Wert in **99** ab.

W. Schmeichel

Diablo

Um die Eigenschaftswerte Ihres Charakters auf 100 (oder einen anderen beliebigen Wert) zu erhöhen, laden Sie die Datei Diablo.EXE in den Hex-Editor. Ganz klar, daß Sie davor eine Sicherungskopie dieser Datei anlegen sollten, so daß Sie notfalls Ihre Änderungen einfach rückgängig machen können. Für die drei verschiedenen Charakterklassen müssen jetzt unterschiedliche Bereiche in dieser Datei verändert werden.

Kämpfer
Die Offsets **857A8,857B8,857C8,857D8,8580C** und **85810** müssen in **64** (für 100 Punkte) abgeändert werden.

Jägerin
Die Offsets **857AC,857BC,857CC,857DC,85818,8581C** und **85824** müssen in **64** (für 100 Punkte) abgeändert werden.

Magier
Die Offsets **8578B,857C0,857D0,857E0,85828,85830** und **85834** müssen in **64** (für 100 Punkte) abgeändert werden.
Diese Änderungen werden aber nur bei neuen Charakteren aktiv. Sie müssen also ein neues Spiel beginnen.

W. Schmeichel

Heroes of Might & Magic 2

Geben Sie während des laufenden Spiels ein:

911 ....Szenario gewinnen
8675309.........Gesamte Karte
32167 ....Fünf schwarze Drachen (ein Held muß aktiviert sein)
1911..............Level-Warp zum Schluß-Level

Thomas Wahler

Bleifuß 2 (Screamer 2)

Die folgenden Paßwörter müssen im Hauptmenü (Auswahl der Spielmodi) eingegeben werden.

MRTRK: Alle Strecken können befahren werden
TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR: Je nach Team kann man mit diesem Code das geheime Auto aktivieren
CHMPA: Alle Wettbewerbe können gefahren werden

Luis Miguel Rosa Gonçalves

Tomb Raider PC

Um einen Level zu beenden:

Gehen Sie mit Lara einen Schritt vorwärts, dann einen Schritt zurück, lassen Sie sie dreimal um die eigene Achse drehen und vollführen dann einen Vorwärtssprung.

Um alle Waffen zu bekommen:

Gehen Sie mit Lara einen Schritt vorwärts, dann einen Schritt zurück, lassen Sie sie dreimal um die eigene Achse drehen und vollführen dann einen Rückwärtssprung.

Jens Wiedemeyer

Have a N.I.C.E. Day

Wenn man in der Garage auf das Dollarzeichen geht und „much money" eingibt, kann man sich über 130.000 $ mehr auf seinem Konto freuen.

Hans-Peter Northe

Missionforce Cyberstorm

Um ca. 16 Millionen Credits zu bekommen, muß man ein beliebiges Savegame **(GAMEx.CBS)** in einen Hex-Editor laden. An Offset **7103** (Hex) ändert man den dort stehenden Hex-Code in **FF FF FF** ab. Wenn man das Savegame jetzt wieder in das Spiel einlädt, kann man sich über 16 Millionen Credits auf dem Konto freuen.
Cheats kann man in Missionforce Cybterstorm auch benutzen. Dazu muß man in der Datei **CSTORM.INI** eine der folgenden Zeilen eintragen. Je nach Zeile erscheint jetzt im Spiel eine neue Menüzeile, mit der der Cheat aktiviert werden kann.

It's Good To Be The King - Viel Geld
Heal Me - Alle Hercs und Piloten werden repariert bzw. auf volle Energie gesetzt
BrownNoser - Nächster Rang wird erreicht
Herc Me Some More - Man kann alle Hercs kaufen

Thomas Brune

Privateer The Darkening

Folgende Cheats müssen während eines Raumflugs im Navigationsbildschirm ausgeführt werden.
Unverwundbar (nur während des aktuellen Fluges)
1. Im Nav-Bildschirm (ALT-N) tippen Sie **F.**
2. Anstatt eines Nav-Punktes geben Sie **NO TALENT** ein.
3. Bestätigen Sie mit **Return.**

Alternativ können Sie bei Punkt 2 folgendes eingeben:
REP ME UP - repariert Schild und Panzerung
PETY PETY - füllt Afterburner auf
CHILL OUT - reduziert Lasertemperatur
NAPALM - unbegrenzte Atomsprengköpfe

Marc Breuner

Blood & Magic

Während des laufenden Spiels halten Sie die ALT-Taste gedrückt, um folgende Cheats einzugeben.

ACOLYTE . . . . Basal Golem
ALASKA . . . . Gnome
BODY GUARD . . . . Guardian
CONCRETE . . . . Stone Golem
DEAD FLESH . . . . Zombie
FATAL ATTRACTION . . . . Fury
FATHER . . . . Cleric
FLYING MONKIES . . . . . . Gargoyle
GREMLIN . . . . Enchanter
JARETH . . . . Goblin
LANCELOT . . . . Paladin
MERLIN . . . . Wizard
MERV . . . . Griffin
MICROSQUISH . . . . . Juggernaut
MOTHER IN LAW . . . . Harpy
NEEDS FOOD BADLY . . . . . Warrior
RAISE DEAD . . . . Ghoul
SEDUCTION . . . . Nymph
SHADOW . . . . Wraith
SMOG . . . . Wyrm
WOLVERINE . . . . Druid
YOGI . . . . Ranger
BOOST . . . . Volles Mana
ELMINSTER . . . . . Alles erforscht
FOG? WHAT FOG? . . . . Kein Nebel des Krieges

Oliver Lachmann

Lautsprechersysteme für den PC

FÜR JEDE TONART

Der Hardware-Profi
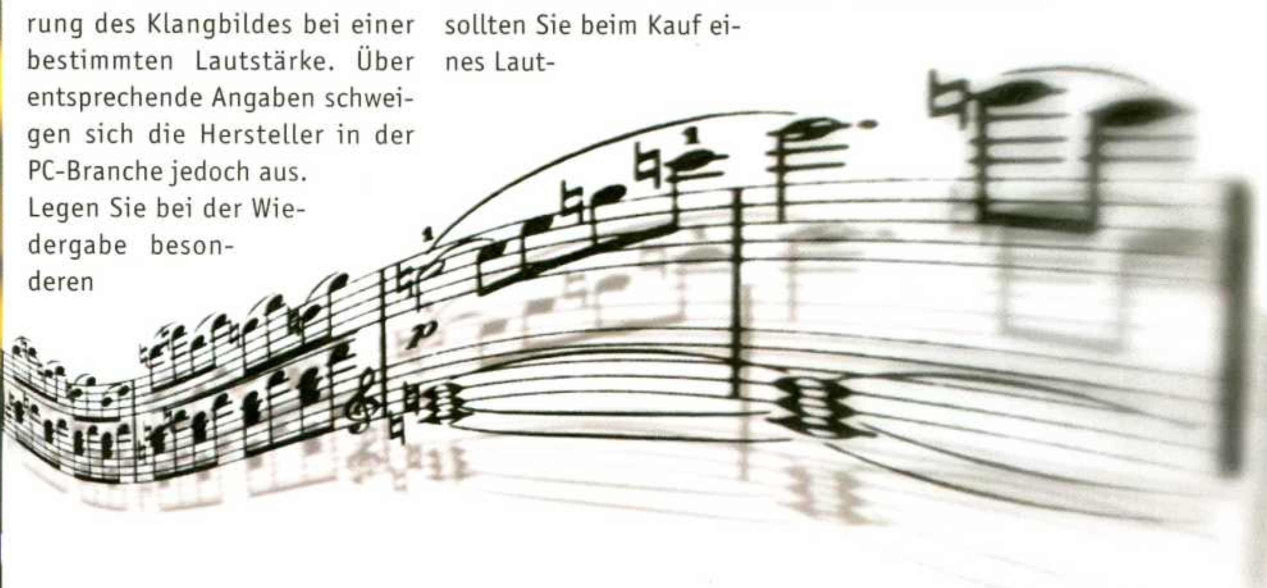


Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, ComputerBILD, PC Professionell, in'side online, Pl@net und PC Magazin.

Zu einem komplett ausgestatteten Spiele-PC gehören die passenden Lautsprecher: Welcher Hersteller den besten Sound bietet, verrät Ihnen der folgende Artikel mit über 30 aktuellen Lautsprechersystemen.

Musik, Sprachausgabe sowie eindrucksvolle Klangeffekte gehören bei heutigen Computerspielen zum guten Ton. Zur Wiedergabe bietet eine Reihe von Herstellern spezielle Multimedia-Lautsprecher an: Das Spektrum reicht dabei von einfachen Plastikbechern bis zu absoluten High-End-Systemen mit separatem Subwoofer. Wie unser Vergleichstest zeigt, sind dabei weder der Preis noch die astronomisch hohen Watt-Angaben der Hersteller geeignete Kaufkriterien. Bei der angegebenen Watt-Leistung ist oftmals nur die maximale Musikbelastbarkeit gemeint - ein Spitzenwert, der kurzfristig erreicht werden darf, ohne daß die Lautsprecher zerstört werden. Weitaus wichtiger ist die Nennbelastbarkeit, mit der die Lautsprecher dauerhaft betrieben werden können. Allein ist dieser Wert aber auch kein Qualitätsmaßstab. Auf dem Hifi-Sektor geben Hersteller daher noch einen sogenannten Klirrfaktor an. Dieser gibt Auskunft über den Grad der Verzerrung des Klangbildes bei einer bestimmten Lautstärke. Über entsprechende Angaben schweigen sich die Hersteller in der PC-Branche jedoch aus.
Legen Sie bei der Wiedergabe besonderen Wert auf einen satt Baß, so sollten Sie auf ein möglichst großes Volumen der Lautsprechergehäuse achten. Aufgrund der vergleichsweise geringen Ausmaße der meisten Multimedia-Lautsprecher sind den Bässen also bereits technische Beschränkungen auferlegt. Erst mit einer zusätzlichen Baßreflexbox, einem sogenannten Subwoofer, klingen Soundeffekte wie Explosionen wirklich eindrucksvoll.
Im Vergleich zu typischen Hifi-Komponenten schneiden die meisten der hier vorgestellten Systeme deutlich schlechter ab: Preiswerte Aktivboxen sind nun mal kein Ersatz für eine hochwertige Stereoanlage, an die Sie übrigens einen Computer in der Regel problemlos anschließen können. Wenn wir die Aktivboxen den einzelnen Referenzklassen zuordnen, so bezieht sich die Bewertung auf den Einsatz im Spiele- und Multimediabereich.

Die Ausstattung

Auf eine Reihe von Kriterien sollten Sie beim Kauf eines Lautsprechersystems achten. Zum optimalen Anpassen des Klangbildes sind getrennte Regler für Bässe und Höhen nötig, die insbesondere bei preiswerten Systemen fehlen. Einige Lautsprecher sind mit einer Surround- oder 3D-Option ausgestattet, die mit dem echten Dolby-Surround-Verfahren aus dem Kino-Bereich nichts zu tun hat. Vielmehr handelt es sich dabei um eine zuschaltbare Stereobasisverbreiterung, die das Klangbild räumlich auseinanderzieht und oftmals für eine deutliche Klangverbesserung sorgt. Möchten Sie die Boxen schließlich in der Nähe des Monitors aufstellen, so sollten diese über eine magnetische Abschirmung verfügen, um Störungen des Monitors zu verhindern.
Recht nützlich können weitere Anschlüsse für einen Kopfhörer oder eine zweite Audioquelle direkt am Lautsprecher sein. Auch ein Mikrofoneingang findet sich bei einigen Systemen, die dann zusätzlich mit dem Mikro-Eingang an der Soundkarte verbunden werden.



Aktivlautsprecher

Typhoon Sound-System PS-102



Das für Einsteiger konzipierte Lautsprechersystem von **Comtech** fällt mit knapp **30 Mark** ausgesprochen günstig aus. Entsprechend gering sind jedoch Ausstattung und Leistung: Mit **2 x 2 Watt Ausgangsleistung** erreicht das **Sound-System PS-102** nur geringe Lautstärken, wobei das Klangbild zumeist durch mehr oder weniger **starke Verzerrungen** getrübt wird. Immerhin: die **preiswertesten Lautsprecher** im Test klingen immer noch besser wie ein interner PC-Lautsprecher.

Creative Speakers CS 100



Schmal und kompakt präsentieren sich die nur knapp **40 Mark** teuren Lautsprecher von **Creative Labs.** Zu diesem Preis bekommen Sie jedoch wenig geboten: So fehlt es den Boxen zum Beispiel an jeglichen Einstellungsmöglichkeiten für das Klangbild. Hinzu kommt, daß der Lautstärkeregler nur **schwer zu bedienen** ist. Bei der Wiedergabe konnten weder Höhen noch Bässe überzeugen. Die **4 Watt Gesamtleistung** beider Lautsprecher sind nur für niedrige Lautstärken geeignet, da bei voller Leistung die **Verzerrungen** stark zunehmen.

Trust Dynamic Soundwave 20



Die beinahe würfelförmigen und vergleichsweise **kompakten** Boxen der Marke **Trust** werden auf kleinen **Metallfüßen** aufgestellt. Für **39 Mark** bietet das System eine nur geringe Ausstattung, aber immerhin getrennte Regler für Baß und Höhen. **Verzerrungen** bei der Wiedergabe treten bereits bei relativ geringer Lautstärke auf, vor allem bei starker Einstellung des Basses, der ansonsten jedoch nur schwach wahrnehmbar ist. Die Boxen sind bei der gebotenen Leistung **preiswert,** erfüllen jedoch keine gehobenen Ansprüche.

Sound Link SV 810



Einen auf den ersten Blick vielversprechenden Eindruck hinterlassen die Lautsprecher **SV 810** von **Sound Link,** die zudem mit einer Ausgangsleistung von **10 Watt** je Box beworben werden. Die Baßwiedergabe dieser Lautsprecher ist jedoch **kraftlos** und die Höhen in einigen Musikpassagen kaum wahrnehmbar. Schuld an dem **mäßigen Klang** ist nicht zuletzt die fehlende Einflußmöglichkeit auf das Klangbild über getrennte Regler für Bässe und Höhen. Auch die erreichte unverzerrte Lautstärke läßt trotz der Verstärkerleistung zu wünschen übrig, so daß das System mit **59,95 Mark** deutlich **zu teuer** ausfällt.

Sony SRS-PC21



Die **SRS-PC21** von **Sony** gefallen in erster Linie durch ihr ansprechendes Design. Weniger überzeugend fällt die Ausstattung der **1-Watt-Lautsprecher** aus: Es fehlen Regler für Höhen und Bässe, ein Eingang für eine weitere Signalquelle sowie ein Kopfhöreranschluß. Sogar ein Netzteil müssen Sie **zusätzlich erwerben,** da die winzigen Lautsprecher in der Grundausstattung mit **Batterien** betrieben werden. So fällt dann auch der **Preis von 55 Mark deutlich zu hoch** aus, zumal die Klangqualität nur ein **ausreichendes** Niveau erreicht.

Pearl Soundbooster-Konsole



Die nur 27 cm breite **Soundbooster-Konsole** verfügt über zwei kleine Lautsprecher für Mitten und Höhen sowie einen unsichtbar im Gehäuseboden integrierten **Baßlautsprecher.** Trotz seiner geringen Abmessungen ist die Konsole **stabil** genug, um platzsparend unter einem Monitor aufgestellt zu werden. Das Klangbild des Systems, das insgesamt über **40 Watt Musikleistung** verfügt, ist jedoch eher bescheiden: **Verzerrungen** treten schon bei Zimmerlautstärke auf, und die Bässe klingen relativ **dumpf.** Wer jedoch unter akuter Platznot auf seinem Schreibtisch leidet, bekommt für **98,80 Mark** ein immerhin sehr kompaktes Lautsprechersystem.

Logic3 SB 225

Beim Klangbild der **SB 225** von **Logic3** fällt zunächst ein relativ schwacher Baß auf. Nicht regelbar sind zudem die Höhen, da ein separater Regler hierfür fehlt. Obwohl insgesamt **25 Watt Musikleistung** geboten werden, erreichen die Lautsprecher nur eine **mäßige Lautstärke,** ohne daß es bei der Wiedergabe zu **Verzerrungen** kommt. Bei der gebotenen Leistung fällt der Preis von **70 Mark** deutlich zu hoch aus.

Vobis Highscreen AX1000



Ohne getrennte Regler für Bässe und Höhen präsentiert sich das Lautsprechersystem **AX1000,** das über **Anschlüsse** für **zwei Audio-Quellen** sowie einen **Kopfhörer** verfügt. Etwas dünn fallen die Bässe aus, und der Verstärker produziert trotz **2 x 10 Watt** Ausgangsleistung bereits im unteren Leistungsbereich **stärkere Verzerrungen.** Eine zuschaltbare **Stereobasisverbreiterung** wertet das Klangbild wieder positiv auf, so daß der Preis von **69 Mark** durchaus vertretbar ist.



Pearl Dynamic 180 Watt Aktiv



Eine Musikbelastbarkeit von bis zu **180 Watt** versprechen die **Dynamic-Lautsprecher** von **Pearl.** Durch die großen Ausmaße liefern die Boxen zwar kraftvolle Bässe, die jedoch etwas unrein klingen. Mitten und Höhen sind dagegen klar. Die Freude an **2 x 90 Watt** Musikleistung wird in der Praxis getrübt, da über gehobener Zimmerlautstärke **starke Verzerrungen** auftreten. Angenehm gering fällt dafür der Preis aus: So bietet **Pearl** die Lautsprecher für nur **128,80 Mark** an.

Datalux SV 732 Aerospace Extreme



Bei den **formschönen** Lautsprechern fällt besonders der große Netzschalter an der Gehäusefront ins Auge, der im Betriebszustand rot aufleuchtet. Relativ wenig bemerkten wir von der Ausgangsleistung von **2 x 10 Watt,** da die Bässe recht schwach ausfallen und die Boxen schon bei mittlerer Lautstärke **verzerren.** Ein Hervorheben der Bässe oder Höhen ist nicht stufenlos über einen Drehregler möglich, sondern über zwei winzige und **schwer bedienbare Schalter** realisiert. Positiv fielen die Lautsprecher durch die **räumliche Wirkung** der **Surround-Option** auf. Insgesamt ergibt sich ein befriedigender Gesamteindruck, wobei der Preis von **79,95 Mark** noch akzeptabel ist.

Yamaha YST-M5



Mit nur **2 x 3 Watt Ausgangsleistung** leistet der Verstärker dieser Lautsprecher von **Yamaha** Erstaunliches, da selbst bei voller Lautstärke **kaum Verzerrungen** des Klangbildes auftreten. Die Bedienung ist jedoch etwas umständlich: So sind die Regler zu klein ausgefallen, und ein Kopfhöreranschluß wurde an der Gehäuserückseite versteckt. Trotz der geringen Leistung produzieren die **99 Mark** teuren Lautsprecher ein überraschend **angenehmes Klangbild** bei gerade noch ausreichenden Bässen.

Typhoon Sound-System PS-56



Mit einer Musikbelastbarkeit von **2 x 80 Watt** verspricht das **Sound-System PS-56** bereits auf dem Papier eine hohe Leistung. In der Praxis fallen die Bässe dann zwar **überraschend schwach** aus, jedoch ist das Klangbild auch bei hoher Lautstärke durchaus noch **gut,** zumal Mitten und Höhen insgesamt recht **positiv klingen.** Das System bietet **zwei Audio-Eingänge,** wovon einer gut erreichbar an der Gehäusefront plaziert wurde. Mit **79 Mark bieten** die von Comtech angebotenen Boxen somit ein **gutes Preis-Leistungsverhältnis.**

Logic3 SB280



Schon ein riesiges externes Netzteil verspricht eine hohe Leistung: Mit jeweils **40 Watt** maximaler Musikbelastbarkeit können Sie zumindest eine **hohe Gesamtlautstärke** erreichen. Die Baß-Wiedergabe ist dann aber entweder zu schwach oder zu stark verzerrt. Nur bei Zimmerlautstärke liefern die durchschnittlich ausgestatteten Boxen ein **recht ansprechendes Klangbild,** das aber noch nicht den Preis von **199 Mark** rechtfertigt.

Sony SRS-PC51



Ungewöhnlich geformt sind die **SRS-PC51** von **Sony:** Die Lautsprecher können Sie entweder auf zwei festschraubbaren Füßen aufstellen oder aber seitlich am Monitor befestigen. Ansonsten fällt das System durch relativ **schwache Leistungsdaten** auf: Die Bässe sind durch die **2 x 2,5 Watt Ausgangsleistung** und aufgrund des kompakten Gehäuses ziemlich dünn, die Höhen und Mitten erreichen aber ein gutes Niveau. Mit **120 Mark** verlangt Sony einen stolzen Preis für ein eher **durchschnittliches Lautsprechersystem.**

Creative Labs Creative Speakers SBS 380



Die als „Surround-System" angebotenen Lautsprecher von **Creative Labs** präsentieren sich mit einer Vielzahl von Bedienelementen und Anschlußmöglichkeiten. Lediglich auf einen zweiten Signaleingang müssen Sie verzichten. Wesentlicher Kritikpunkt ist die etwas **knifflige Handhabung** der kleinen und recht flachen Drehregler. Mit einer Ausgangsleistung von **2 x 10 Watt** liefern die **SBS 380** ein weitgehend **unverzerrtes** und auch bei gehobener Lautstärke insgesamt noch **gutes Klangbild.** Der Preis fällt mit **149 Mark** der Leistung entsprechend etwas höher aus.

Escom 2001 Wavemaster 240




Recht groß dimensioniert sind die Boxen des **Wavemaster 240** Systems. Wegen des dadurch erreichten Volumens und einer Musikleistung von **120 Watt** klingen dann auch die Bässe entsprechend **kraftvoll.** Höhen und Bässe können Sie zudem getrennt über zwei große Regler einstellen. Als Nachteil erweist sich bei diesen Lautsprechern offenbar der Einbau des Netzteils in das Gehäuse: In besonders leisen Passagen wird der im Grunde gute Klang durch ein **dezentes Brummen** gestört. Der Preis von **79 Mark** ist ausgesprochen günstig - eine bessere Bewertung verfehlen die Lautsprecher nur aufgrund eines fehlenden Kopfhöreranschlusses.

Sony SRS-PC71



Die Lautsprecher **SRS-PC71** sind **extravagant** gestaltet und verfügen über einen Verstärker mit **15 Watt Ausgangsleistung.** Das Klangbild ist insgesamt **sehr ansprechend,** wenn auch bei hoher Lautstärke und baßlastigen Stücken Verzerrungen einsetzen. Als Besonderheit gibt es zwei Audio-Eingänge, die über einen Regler an der Vorderseite **abgemischt** oder **umgeschaltet** werden können. Der Preis fällt trotz der insgesamt **recht guten Leistung** mit **200 Mark** deutlich zu hoch aus.

Magnat MM45



Bei der Wiedergabe überzeugen beim **MM45-System** von **Magnat** insbesondere die kraftvollen Bässe. Aber auch Mitten und Höhen sind ordentlich aufeinander abgestimmt und verhelfen den Boxen zu einem **sehr guten Klangbild.** Die Verzerrungen fallen auch bei gehobener Lautstärke noch recht gering aus. Zu bemängeln ist lediglich der an der Rückseite versteckte Anschluß für einen Kopfhörer. Lieferbar sind die **MM45** in den Farben schwarz und grau. Der Preis beträgt entsprechend der **guten Leistung** dann auch **199 Mark.**

Quadral SAM45A



Mit einer Ausgangsleistung von **2 x 30 Watt** werden diese Aktivlautsprecher von **Quadral** auf Wunsch auch richtig laut. Erfreulich ist, daß dabei **kaum Verzerrungen** das Klangbild trüben. Die Höhen sind klar und sauber, wobei die Bässe eine Spur stärker sein dürften. Die großen Regler für Bässe, Höhen und Lautstärke sind leicht und bequem zu bedienen. Der Preis von **229 Mark** ist durchaus angemessen für die auch in schwarz lieferbaren Lautsprecher.

Yamaha YST-M20 DSP



Trotz seiner **2 x 10 Watt** Ausgangsleistung erreicht der Verstärker der Boxen **YST-M20** eine erstaunlich hohe Lautstärke. Die Klangqualität wird dabei selbst bei maximaler Lautstärke und starken Bässen durch keine Verzerrungen gestört. Das Kürzel **DSP** in der Typenbezeichnung steht für **Digital Surround Processing:** Diese Technik sorgt für ein Anheben des Klangvolumens sowie eine **Verbreiterung** der **Stereobasis,** durch die das Klangbild leicht aber hörbar aufgewertet wird. Die kleinen Bedienelemente sind wiederum etwas unbequem zu bedienen. Mit **169 Mark** ist das Preis-Leistungsverhältnis der empfehlenswerten Lautsprecher von Yamaha sehr gut.

Trust Dynamic Soundwave 240 3D

PC ACTION PREIS-TIP





Die recht großen Boxen von **Trust** bieten bis auf einen zweiten Eingang alle wünschenswerten Ausstattungsmerkmale. Auch hier sorgt eine Surround-Option für ein verstärktes räumliches Klangbild. Die **2 x 120 Watt** maximale Musikleistung sorgen für hohe Lautstärke, wobei sich Verzerrungen in Grenzen halten. Das System liefert dabei extrem **kraftvolle Bässe,** während die Höhen doch gelegentlich kratzen. Aufgrund des ausgesprochen **moderaten Preises** von nur **79 Mark** erhalten die **Dynamic Soundwave 240 3D** bei einem noch guten Gesamteindruck die **Preisempfehlung** der Redaktion.

Roland MA 8



Das Lautsprechersystem **MA-8** liefert ein **sehr ausgewogenes Klangbild,** bei dem Sie mit getrennten Reglern auch extreme Bässe oder Höhen einstellen können. Trotz eher bescheiden anmutenden **2 x 8 Watt** Ausgangsleistung können die Boxen auch infernalisch laut werden, ohne übermäßig zu verzerren. Neben den zwei Signaleingängen ist noch ein **regelbarer Mikrofonanschluß** vorhanden. Der Preis der Boxen beträgt **179 Mark.**

Roland MA 20



Der Lautsprecher **MA 20** von **Roland** ist eine auch einzeln erhältliche Monitorbox mit **15 Watt Ausgangsleistung,** an die Musiker zum Beispiel zwei Keyboards sowie ein Mikrofon gleichzeitig anschließen können. Alle drei Quellen werden über separate Regler abgemischt. Für PC-Anwender bietet **Roland** ein aus zwei Lautsprechern bestehendes Paket für **450 Mark** an, das aus zwei Einzelboxen mit jeweils separater Stromversorgung besteht. Regler für Baß und Höhen gibt es nicht - vielmehr läßt sich das Klangbild über einen mit **Loudness** bezeichneten Drehregler manipulieren, der für eine Anhebung der Bässe sorgt. In der Praxis erreichen Sie eine sehr hohe Lautstärke, ohne daß es hierbei zu Verzerrungen kommt.

Bose Mediamate



Trotz seiner geringen Abmessungen ist die **Klangqualität** der Bose Mediamate **phantastisch:** Kraftvolle Bässe und klare Höhen sorgen für ein beeindruckendes Klangbild - lediglich die Mitten sind leicht unterdrückt. Über die Ausgangsleistung der Lautsprecher gibt der Hersteller zwar keine Auskunft, jedoch werden die Boxen bei entsprechender Einstellung ziemlich laut. Zwei Audioquellen können Sie an das System anschließen und bei der Wiedergabe abmischen. **598 Mark** ist sicher ein stolzer Preis für ein Paar Aktivlautsprecher, der jedoch in Anbetracht der **exzellenten Klangqualität** vertretbar ist.

Aktivlautsprechersysteme

Hersteller	Bose	Creative Labs	Creative Labs	Escom 2001	Logic3	Logic3	Magnat	Pearl
Produkt	Mediamate Computer Speaker	Creative Speakers CS 100	Creative Speakers SBS 380	Wavemaster 240	SB 225	SB 280	MM 45	Dynamic 180 Watt-Aktiv
Testmuster von	Bose, Friedrichsdorf	Creative Labs, Unterföhring	Creative Labs, Unterföhring	Escom 200, Stuttgart	Spectravideo, Rietberg	Spectravideo, Rietberg	Magnat, Puhlheim	Pearl, Buggingen
Telefon	(06172) 7104-0	(089) 992871-0	(089) 992871-0	(0180) 52251-20	(05244) 930215	(05244) 930215	(02234) 98408-0	(07631) 360-0
Preis	598,- Mark	39,99 Mark	149,99 Mark	79,- Mark	69,99 Mark	199,99 Mark	199,- Mark	128,80 Mark
Ausstattung								
Kopfhörerausgang	ja	nein	ja	nein	ja	ja	ja	nein
Regler für Baß	nein	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Regler für Höhen	nein	nein	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Anzahl der Eingänge	2	1	1	1	1	1	1	1
Pseudo-3D-Klang	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Besonderheiten	–	–	–	–	–	–	–	–
Ausgangsleistung	k. A.	2 x 2 Watt	2 x 10 Watt	k. A.	k.A.	k.A.	2 x 10 Watt	k. A.
Musikleistung	k. A.	2 x 5 Watt	k.A.	2 x 120 Watt	2 x 12,5 Watt	2 x 40 Watt	2 x 25 Watt	2 x 90 Watt
Netzteil	extern	extern	extern	intern	extern	extern	extern	intern
Bewertung								
Ausstattung (0-10 Pt.)	6	5	9	8	7	8	8	7
Verarbeitung & Design (0-10 Pt.)	10	6	7	8	7	7	7	7
Leistung (0-20 Pt.)	20	12	14	17	9	11	14	14
Klang (0-80 Pt.)	75	49	63	65	56	63	73	62
Wertung in Prozent	93%	60%	78%	82%	66%	74%	85%	75%
Klassifizierung	Referenzklasse	Mittelklasse	Oberklasse	Spitzenklasse	Mittelklasse	Oberklasse	Absolute Spitzenklasse	Oberklasse

Hersteller	Sony	Sony	Sony	Datalux	Sound Link	Trust	Trust	Typhoon
Produkt	SRS-PC71	SRS-PC51	SRS-PC21	SV 732 Aerospace Extreme	SV 810 Sound Link	Dynamic Soundwave 20	Dynamic Soundwave 240 3D	Sound System PS-102
Testmuster von	Sony, München	Sony, München	Sony, München	Jöllenbeck, Weertzen	Jöllenbeck, Weertzen	Trust	Trust	Comtech, Waiblingen
Telefon	(089) 82916-0	(089) 82916-0	(089) 82916-0	(04287) 1251	(04287) 1251	(02821) 588-26	(02821) 588-26	(07151) 980-010
Preis	200,- Mark	120,- Mark	55,- Mark	79,95 Mark	59,95 Mark	39,- Mark	79,- Mark	29,- Mark
Ausstattung							PC ACTION PREIS-TIP	
Kopfhörerausgang	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja	nein
Regler für Baß	nein	ja	nein	Schalter	nein	ja	ja	ja
Regler für Höhen	ja	nein	nein	Schalter	ja	ja	ja	nein
Anzahl der Eingänge	2	2	1	1	1	1	1	1
Pseudo-3D-Klang	nein	nein	nein	ja	nein	nein	ja	nein
Besonderheiten	–	Montage an Monitoren möglich	Batteriebetrieb, Netzteil optional	–	–	–	–	–
Ausgangsleistung	2 x 7,5 Watt	2 x 2,25 Watt	2 x 1 Watt	2 x 10 Watt	2 x 10 Watt	k. A.	k. A.	2 x 2 Watt
Musikleistung	k. A.	2 x 10 Watt	k. A.	2 x 50 Watt	2 x 35 Watt	2 x 12,5 Watt	2 x 120 Watt	2 x 12,5 Watt
Netzteil	extern	extern	optional extern	extern	intern	intern	intern	intern
Bewertung								
Ausstattung (0-10 Pt.)	8	8	4	8	7	7	9	6
Verarbeitung & Design (0-10 Pt.)	10	7	8	8	7	7	7	7
Leistung (0-20 Pt.)	15	9	6	9	6	9	19	6
Klang (0-80 Pt.)	68	65	60	61	45	60	67	48
Wertung in Prozent	84%	74%	65%	72%	54%	69%	85%	56%
Klassifizierung	Spitzenklasse	Oberklasse	Mittelklasse	Oberklasse	Unterklasse	Mittelklasse	Absolute Spitzenklasse	Unterklasse

Subwoofer-Systeme

Yamaha YST-MSW10 Subwoofer



Mit dem **Subwoofer YST-MSW10** von **Yamaha** können Sie ein bereits vorhandenes Lautsprechersystem **nachrüsten.** Dank des recht großen Gehäuses und eines Verstärkers mit **25 Watt Ausgangsleistung** erzeugt die Box sehr kraftvolle Bässe. Höhere Frequenzen können Sie über einen zusätzlichen Tiefpaßfilter nochmals gezielt aussondern. Deutliche Verzerrungen bei hoher Lautstärke sorgen nur für eine **mittelprächtige Bewertung** des **249 Mark** teuren Baßlautsprechers.

Pearl	Quadral	Roland	Roland
Soundbooster-Konsole	SAM 45A	MA-20	MA-8
Pearl, Buggingen	Quadral, Hannover	Roland, Norderstedt	Roland, Norderstedt
(07631) 360-0	(0511) 7904-0	(040) 526009-0	(040) 526009-0
98,80 Mark	229,- Mark	450,- Mark	179,- Mark
ja	ja	nein	ja
nein	ja	ja	ja
ja	ja	nein	ja
1 und Mikrofon	1	2 und Mikrofon	2 und Mikrofon
nein	nein	nein	nein
integriertes Mikrofon, Regler für Balance	–	separate Regler für die Eingänge	–
k. A.	2 x 30 Watt	2 x 15 Watt	2 x 8 Watt
2 x 20 Watt	2 x 150 Watt	k.A.	2 x 15 Watt
intern	intern	intern	intern
9	8	8	8
7	8	8	8
6	18	20	18
50	70	74	75
60%	87%	92%	91%
Mittelklasse	Absolute Spitzenklasse	Referenzklasse	Referenzklasse

Typhoon	Vobis	Yamaha	Yamaha
Sound System PS-56	Highscreen AX-1000	YST-M20 DSP	YST-M5
Comtech, Waiblingen	Vobis, Würselen	Yamaha, Rellingen	Yamaha, Rellingen
(07151) 980-010	(02405) 4444-500	(04101) 303-0	(04101) 303-0
79,- Mark	69,- Mark	169,- Mark	99,- Mark
ja	ja	ja	ja
nein	ja	nein	nein
ja	nein	ja	ja
2 (1 an Front)	2 (1 an Front)	2	2
ja	ja	ja	nein
–	–	–	–
k. A.	2 x 10 Watt	2 x 10 Watt	2 x 3 Watt
2 x 80 Watt	2 x 40 Watt	k. A.	k. A.
extern	intern	extern	extern
9	9	9	8
7	7	9	7
13	12	15	9
60	57	71	65
74%	71%	87%	74%
Oberklasse	Oberklasse	Absolute Spitzenklasse	Oberklasse

Quadral SAM-SUB 100 WS

Für diesen riesigen und einzeln erhältlichen **Subwoofer** benötigen Sie noch zusätzliche Aktivboxen als Satelliten. Mit seiner Ausgangsleistung von **40 Watt** erzeugt der auch in schwarz lieferbare Baßlautsprecher intensive und klare Bässe, die über einen stufenlosen Tiefpaßfilter von 70 bis 170 Hz nochmals selektiert werden können. Die Level von Subwoofer und Satelliten sind an der Rückseite einstellbar, während der Lautstärkeregler an der Vorderseite sitzt. Sehr sinnvoll ist ein **separater kleiner Lautstärkeregler,** der zwischen die Soundkarte und das System angeschlossen wird. Diesen Regler können Sie beispielsweise am Rechnergehäuse befestigen und den Subwoofer somit weit unter den Schreibtisch verbannen. Die **beeindruckende Leistung** rechtfertigt dann auch einen Preis von **498 Mark.**

Sound Link SV 725 Aerospace Beta Stereosystem



Die Basis dieses **Subwoofer-Systems,** das gleichzeitig als Standfläche für einen Monitor dient, beinhaltet einen **Baßlautsprecher** zur Wiedergabe niedriger Frequenzbereiche. Abnehmbar sind die beiden **Satelliten,** die Sie somit auch separat neben einem Monitor aufstellen können. An der Gehäusefront befindet sich ein **Mikrofonanschluß,** der über ein mitgeliefertes Anschlußkabel nochmals mit der Soundkarte des Rechners verbunden werden muß. Das System besitzt **sehr gute Klangeigenschaften** und erreicht mit seinen **40 Watt Ausgangsleistung** eine hohe Lautstärke. Für **249 Mark** erwartet Sie zudem ein formschönes Gehäuse, bei dem lediglich der üppig dimensionierte Lautstärkeregler etwas aus dem Rahmen fällt.

Trust Dynamic Soundwave 1000 3D



Trust bietet mit dem **Soundwave 1000 3D** ein Komplettsystem, bestehend aus zwei **Satelliten** und einem **Subwoofer** an. Der riesige Subwoofer gibt auffallend viele Mitten wieder, weshalb die Bässe zwar vergleichsweise schwach ausfallen, aber dennoch überzeugen können. Mitten und Höhen der kleinen Satelliten klingen ebenfalls recht gut. Zur Ausstattung zählt eine **Surround-Option** und ein **Kopfhöreranschluß.** Das nur **169 Mark** teure System erreicht eine gehobene Lautstärke und besitzt ein **sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis.**

Magnat MM60



Das **299 Mark** teure Subwoofersystem liefert ein insgesamt **gutes Klangbild,** auch wenn die Höhen nicht über einen Regler einstellbar sind. Außerdem fehlt ein Regler für die Balance, der bei einem Subwoofersystem mit Satelliten durchaus Sinn hätte. Mit **2 x 28 Watt** sowie **60 Watt** Musikleistung erreicht das System hohe Lautstärken bei klarer Wiedergabe. Was dem System an Ausstattung fehlt, wird durch die insgesamt **gute Klangqualität** ausgeglichen, so daß auch der Preis gerechtfertigt ist.

Logic3 SB300



Das System **SB 300** von **Logic3** verfügt über zahlreiche Regler und Anschlußmöglichkeiten - lediglich einen Regler für die Höhen haben wir vermißt. Die Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer **direkt am Subwoofer** anzubringen, macht allerdings **wenig Sinn,** da dieser schon alleine aufgrund seiner Abmessungen nicht auf einem Schreibtisch aufgestellt wird. Die **ansprechend** gestalteten Lautsprecher erzeugen ein **sehr gutes Klangbild,** das auch bei hoher Lautstärke noch überzeugen kann. Für diese Leistung müssen Sie mit **399 Mark** jedoch etwas tiefer in die Tasche greifen.

Bose Accoustimass

PC ACTION EMPFEHLUNG



Mit **2 x 20 Watt Ausgangsleistung** für die Satelliten und **50 Watt** für den **Subwoofer** erzeugt das System eine ohrenbetäubende Lautstärke mit extrem intensiven Bässen, die so manche Stereoanlage in den Schatten stellt. Beeindruckend ist vor allem, daß auch bei voller Lautstärke keine Beeinträchtigung der Klangqualität auftritt. Die Wiedergabe der Bässe und Höhen ist dabei **exzellent,** während allenfalls die Mitten etwas unterdrückt sind. Die Leistung hat allerdings ihren Preis: **1.700 Mark** verlangt **Bose** für seine **High-End-Anlage.**

	Subwoofersysteme					Subwoofer	
Hersteller	**Bose**	**Logic3**	**Magnat**	**Sound Link**	**Trust**	**Quadral**	**Yamaha**
Produkt	Acoustimass Multimedia Speaker System	SB 300	MM 60	SV 725 Aerospace Beta Stereosystem	Dynamic Soundwave 1000 3D	Subwoofer SAM-SUB 100 WS	Subwoofer YST-MSW10
Testmuster von Telefon	Bose, Friedrichsdorf (06172) 7104-0	Spectravideo, Rietberg (05244) 930215	Magnat, Puhlheim (02234) 98408-0	Jöllenbeck, Weertzen (04287) 1251	Trust (02821) 588-26	Quadral, Hannover (0511) 7904-0	Yamaha, Rellingen (04101) 303-0
Preis	1700,- Mark	399,99 Mark	299,- Mark	249,- Mark	169,- Mark	498,- Mark	249,- Mark
Ausstattung	PC ACTION EMPFEHLUNG						
Kopfhörerausgang	nein	ja	nein	ja	ja	nein	nein
Regler für Baß	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Regler für Höhen	ja	nein	nein	ja	ja	nein	nein
Anzahl der Eingänge	2	2 und Mikrofon	1	1 und Mikrofon	1	1	2
Pseudo-3D-Klang	nein	nein	nein	nein	ja	nein	nein
Besonderheiten	-	-	-	Baßboost, Regler für Balance	Regler für Balance	stufenloser Tiefpaßfilter 70 bis 170 Hz	zuschaltbarer Tiefpaßfilter
Ausgangsleistung	2 x 20 Watt, 50 Watt	k.A.	k. A.	2 x 10 Watt, 20 Watt	k.A.	40 Watt	25 Watt
Musikleistung	k. A.	2 x 20 Watt, 60 Watt	2 x 28 Watt, 65 Watt	k.A.	2 x 130 Watt	60 Watt	k. A.
Netzteil	intern	intern	intern	extern	intern	intern	intern
Bewertung							
Ausstattung (0-10 Pt.)	8	8	6	9	9	8	8
Verarbeitung & Design (0-10 Pt.)	9	9	7	10	8	8	8
Leistung (0-20 Pt.)	20	18	17	16	14	19	18
Klang (0-80 Pt.)	78	71	71	71	62	75	68
Wertung in Prozent	96%	88%	84%	88%	78%	92%	85%
Klassifizierung	Referenzklasse	Abs. Spitzenklasse	Spitzenklasse	Abs. Spitzenklasse	Oberklasse	Referenzklasse	Abs. Spitzenklasse

PC GAMES:

Damit Sie wissen was gespielt wird!

http://www.pcgames.de



20 Seiten Tips und Tricks zu aktuellen PC-Spielen!

Randvolle CD-ROM mit Demos zu Flying Corps, MDK, G-Nome u.v.a.

Alles über PC-Spiele auf über 200 Seiten!

Im Heft: Anleitungen zu allen Spiele-Demos auf CD-ROM!

PC GAMES - das PC-Spielemagazin Nr. 1 - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 04/97: **Formel 1** - Psygnosis jagt Grand Prix 2. **King's Quest 8** - die ersten Bilder und Informationen zu Sierras Mammut-Adventure.

MDK - Das Spiel des Monats. **16 Seiten Extra**: Was Sie schon immer über **Diablo** wissen wollten.

Im Tips & Tricks-Teil: **Privateer 2** und **Realms of the Haunting** komplett gelöst. Tips zu **Bundesliga Manager 97**, **Diablo** und **Das Hexagon-Kartell** direkt von den Programmierern.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für DM 19,80: PC GAMES PLUS: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

REFERENZKLASSEN

Auf dem neuesten Stand befindet sich unsere Produkt-Übersicht aller wichtigen Hardware-Komponenten für PC-Spieler. Die Referenzklassen sind hilfreich für den nächsten Einkauf und lassen das eigene System zu Hause richtig einordnen.

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung 3D (2D)
Referenzklasse				
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96% (-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96% (-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90% (-)
Absolute Spitzenklasse				
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85% (78%)
Spitzenklasse				
Mystique	Matrox	399,-	Jan 97	80% (89%)
Oberklasse				
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76% (84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57% (81%)
Mittelklasse				
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63% (81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63% (81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60% (78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

EIDE-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
DR-A19X	Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200	Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
Oberklasse				
CSD-88-EE	Sony	200,-	Nov 96	62%
Mittelklasse				
FX810T	Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400	NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B	Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B	Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739	Pearl	189,-	Nov 96	50%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Nov 96	94%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Nov 96	87%
Spitzenklasse				
Hypersound 72/4 Wave	Pearl	229,-	Nov 96	83%
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Nov 96	81%
Oberklasse				
Soundblaster AWE 32 PnP	Creative Labs	299,-	Nov 96	79%
Maxi Sound 32 Wave FX PnP	Guillemot	249,-	Nov 96	78%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Nov 96	77%
Ultrasound PnP	Gravis	279,-	Nov 96	76%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Nov 96	75%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336	Computime	199,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

PC ACTION PREIS-TIP: Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis.



Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

DIE KLASSIFIZIERUNG

Klasse	Wertung
Referenzklasse	ab 90%
Absolute Spitzenklasse	85% - 89%
Spitzenklasse	80% - 84%
Oberklasse	70% - 79%
Mittelklasse	60% - 69%
Unterklasse	bis 59%

SPIELEINDEX



Schmerzhafte Testprozedur: Battlecruiser 3000 AD und seine über 100 Tastaturkürzel auf vier DIN A4-Seiten führen den PC Action-Neuzugang Herbert Aichinger schon bei seiner ersten Ausgabe in die Wahrheit über den Arbeitsalltag eines Spieltesters ein (links).

Erste Umzugsvorbereitungen: Vor dem großen Domizilwechsel in die neuen Redaktions-Büros in der Nürnberger Roonstraße packt Christian Bigge schon vorsorglich sein Allerheiligstes persönlich und feinsäuberlich zusammen (rechts).

Christian Müller

„Ich brauche eine 3DFX-Karte, ich brauche eine 3DFX-Karte, ich brauche eine 3DFX-Karte, ich brauche eine 3Dfx-Karte, ich..."

Christian Bigge

„Ich habe eine 3DFX-Karte, HEHEHE... Jetzt fehlen nur noch die entsprechenden Versionen der EA Sports-Spiele und Formel 1 von Psygnosis!"

Herbert Aichinger

„Wenn sich diese Spieledesigner nicht bald mal was Neues einfallen lassen, werde ich selber noch zum Myst-Klon."

Alexander Geltenpoth



„Diese banalen Echtzeit-Strategiespiele nehmen langsam überhand. Wahre Massen in einem Genre machen eben wählerisch..."

IN LETZTER MINUTE



Conquest Earth

Dominion

CONQUEST EARTH, DOMINION

Was taugen die Command & Conquer-Konkurrenten von Eidos und 7th Level wirklich? Tauchen Sie ein in den spannenden Zweikampf um die Echtzeit-Strategiekrone. Dutzende unterschiedlicher Einheiten, Netzwerk-Modus, neue Features und hohe künstliche Intelligenz versprechen beide Programme. Aber welcher Titel birgt mehr Spielspaß?

CARMAGEDDON



Wenn Ihnen Destruction Derby zu harmlos war, kommen Sie bei diesem Rennspiel von SCI voll auf Ihre Kosten. Gegen bis zu 25 Gegner avancieren Sie auf 36 Strecken zum König der Massenkarambolage und als Vollstrecker harmloser Fußgänger-Droiden. Ob alleine oder mit sechs Mitspielern im Netz, nur einer kann gewinnen - und selten überleben auch mehr!

AUSSERDEM...

Spieletips zu MDK, Theme Hospital, Master of Orion 2, Flying Corps u.v.m.